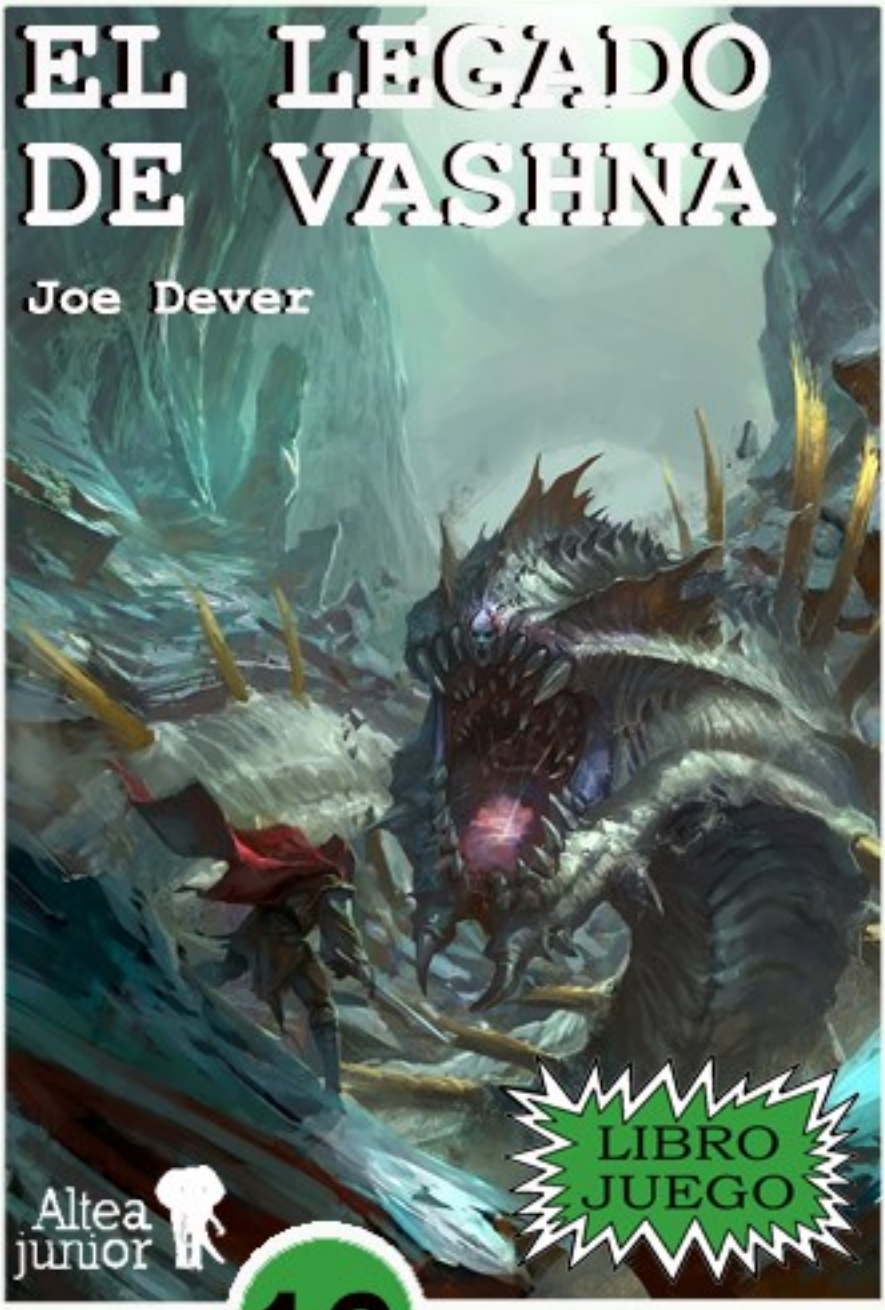
Una historia en la que TÚ eres el héroe

EL LEGADO DE VASHNA

Joe Dever



LIBRO JUEGO

Altea junior

LOBO 16 SOLITARIO

EL LEGADO DE VASHNA

Joe Dever/Brian Williams

Traducción de José Antonio Rojo

Altea

Edición de Internet publicada por Proyecto Aon Español. Esta edición trata de reflejar fielmente el texto completo de la versión original. Allí donde se han hecho mínimas correcciones, viene notificado en las Erratas.

Fecha de Publicación: 01 de abril de 2017

Copyright del texto © 1991 Joe Dever.

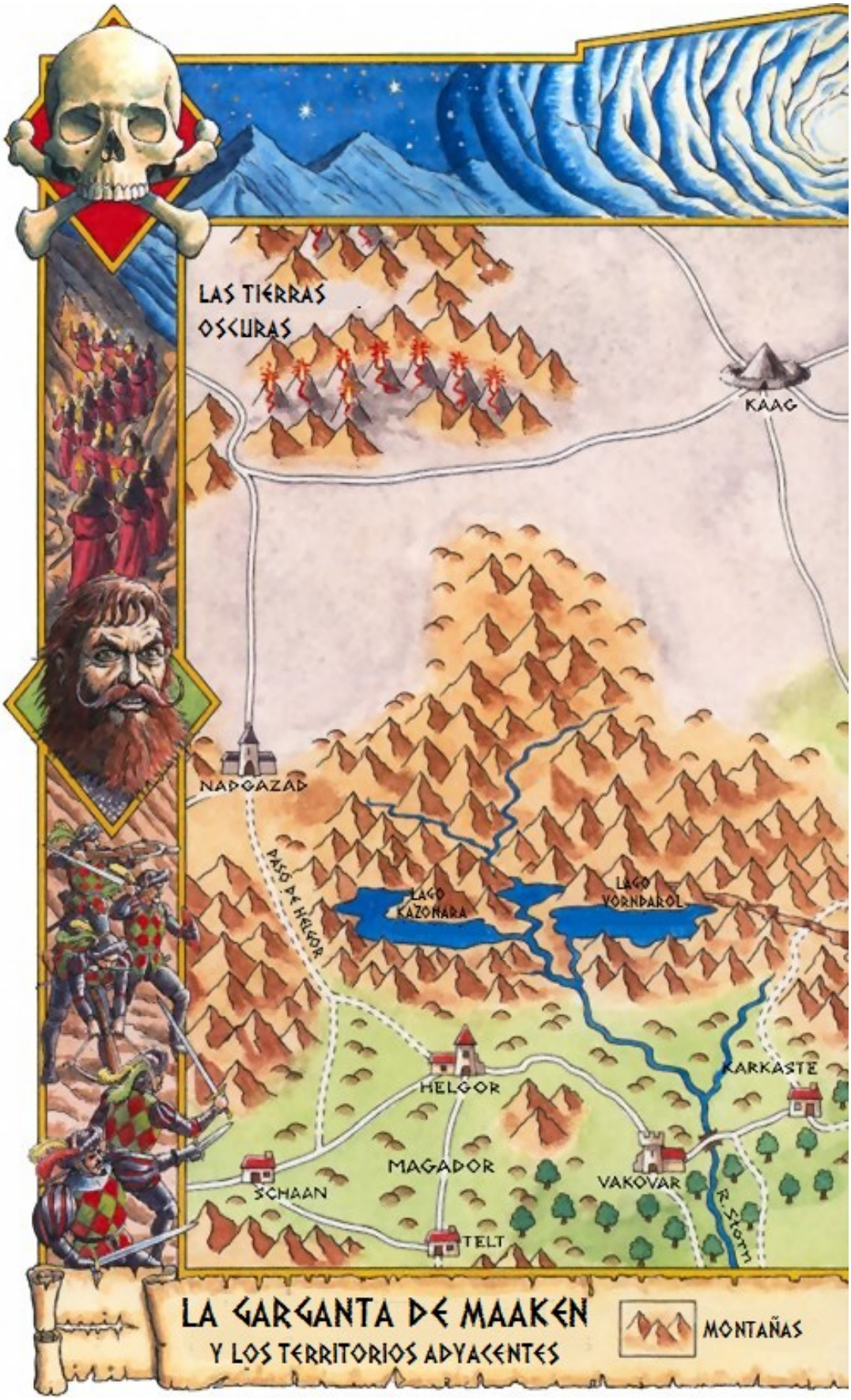
Copyright de las ilustraciones © 1991 Brian Williams.

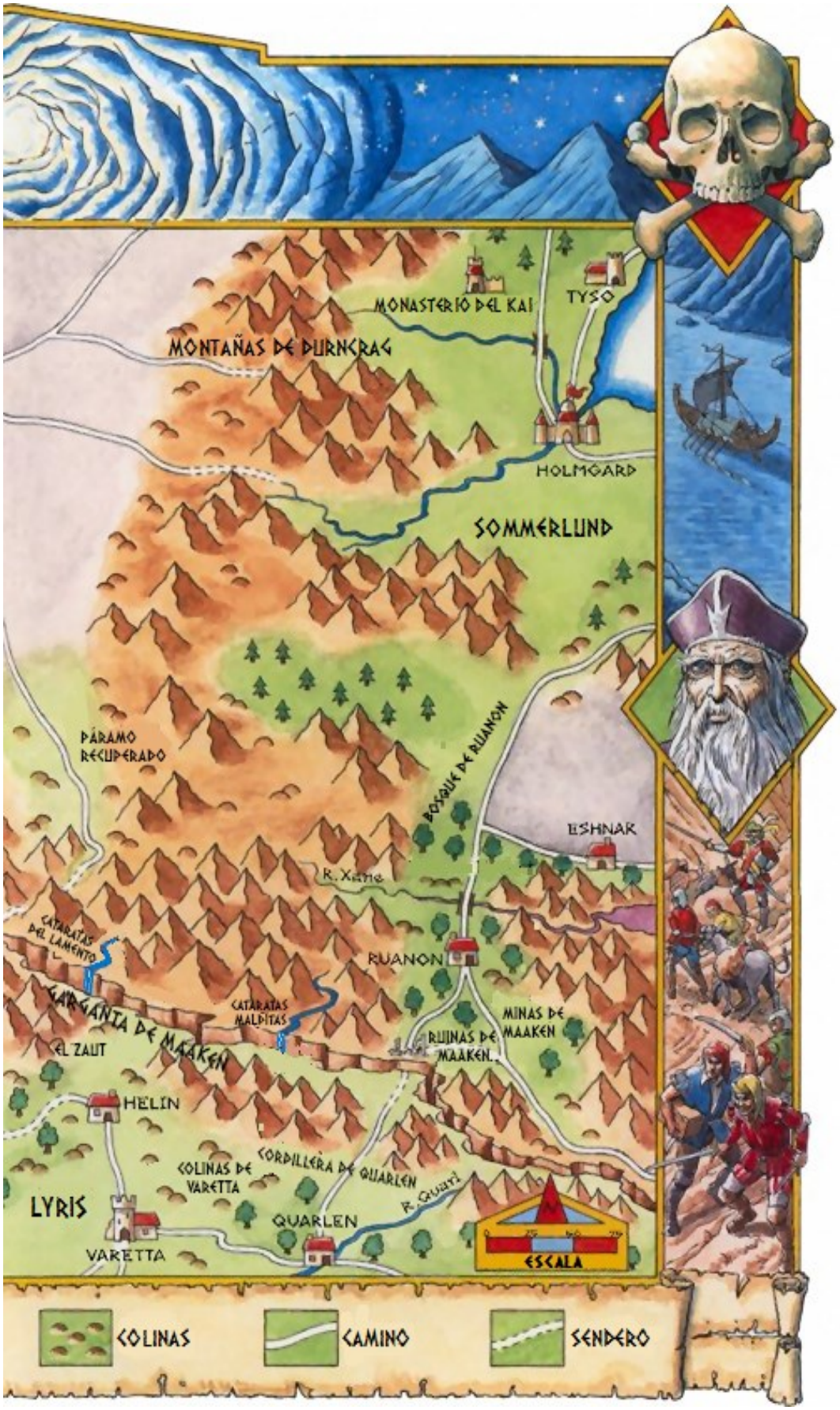
La distribución de esta Edición de Internet está restringida bajo los términos de la Licencia del Proyecto Aon.

https://www.projectaon.org/

Versión 2.0 / Enero 2020

'Dark-kiá'


LAS TIERRAS OSCURAS
KAAG
NADGAZAD
PASO DE HELGOR
LAGO KAZOMARA
LAGO VORNDAROL
HELGOR
KARKASTE
MAGADOR
SCHAAN
VAKOVAR
R. Storm
TELT
LA GARGANTA DE MAAKEN
Y LOS TERRITORIOS ADYACENTES
MONTAÑAS


MONASTERIO DEL KAI
TYSO
MONTAÑAS DE DURNCRAG
HOLMGARD
SOMMERLUND
PÁRAMO RECUPERADO
BOSQUE DE RUANON
ESHNAR
R. Xeme
CATARATAS DEL LAMENTO
RUANON
GARGANTA DE MAAKEN
CATARATAS MALDITAS
MINAS DE MAAKEN
RUINAS DE MAAKEN
EL ZAUT
HELIN
CORDILLERA DE QUARLEN
COLINAS DE VARETTA
R. Quarl
LYRIS
QUARLEN
VARETTA
ESCALA
COLINAS
CAMINO
SENDERO

Dedicatoria

Para Margaret Foden

Agradecimientos

'Estaría especialmente agradecido si la cesión de los derechos para distribuir mis libros de esta forma se entendiera como mi "regalo del milenio" para todos aquellos devotos lectores que han mantenido la bandera del Kai ondeando en alto durante los buenos, y no tan buenos, momentos. Me haría sentir muy orgulloso si este proyecto pusiera los cimientos para asegurar el legado, manteniendo la longevidad de Lobo Solitario al hacer que mi creación esté disponible de forma libre y fácilmente accesible en la red a las generaciones actuales y futuras. ¡Por ellos, para nosotros, por Sommerlund y el Kai…!' Joe Dever

El Projecto Aon querría agradecer en primer lugar a Joe Dever por la realización de esta oferta tan generosa de los libros que tanto hemos amado desde su comienzo. También queremos agradecer la generosidad de Rob Adams, Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Ian Page, Graham Round, y Brian Williams por contribuir sus porciones del mundo de Magnamund al Proyecto Aon. También queremos mostrar nuestro agradecimiento y reconocimiento a los siguientes miembros del Proyecto Aon por su dedicación y exhaustivo trabajo:

Créditos

Traducción y transcripción

José Antonio Rojo (2016)

Edición de ilustraciones

Jonathan Blake

Carta de Acción

JC Álvarez

Jonathan Blake

Lecturas de corrección

José Antonio Rojo

Edición

Raúl Moreno

Javier Fernández-Sanguino

Edición en PDF

Javier Fernández-Sanguino

Coordinación general

Raúl Moreno

Agradecimientos especiales

Jan Charvát, David Davis, Laurence Leach, David Olsen, Timothy Pederick, Christopher Turner, Jeremy Welker

Segunda Revisión (Enero/2020)

Francisco José Sánchez G. 'Dark-kiá'

'HeroALTAIR2'

Eres Lobo Solitario, Gran Maestro del Kai de Sommerlund. El espíritu de Vashna, el más grande de todos los Señores de la Oscuridad, está atrapado en las profundidades insondables de la Garganta de Maaken. Durante siglos, los siervos de la oscuridad han intentado invocarlo para que cumpla su voluntad, pero siempre han fallado... ¡hasta ahora!

En *El Legado de Vashna*, debes localizar y derrotar a los secuaces de los Señores de la Oscuridad antes de que puedan completar la resurrección de su señor —el Señor del Mal más poderoso que el mundo haya conocido. ¿Tendrás éxito en tu misión? ¿O pereceréis tú y tu frágil mundo ante la ira de Vashna?

Joe Dever, el creador de los librojuegos y las novelas de Lobo Solitario, ha conseguido reconocimiento internacional en tres áreas creativas: como autor galardonado de renombre internacional, como músico y compositor y como diseñador de juegos especializado en juegos de rol.

Nació en el año 1956 en Woodford Bridge (Essex, Gran Bretaña). Al concluir sus estudios universitarios en 1974, trabajó como músico profesional y durante algunos años trabajó en la industria discográfica en Europa y en Estados Unidos.

En un viaje de negocios a Los Ángeles en 1977 descubrió un juego, por entonces poco conocido, llamado 'Dungeons & Dragons' (Dragones y Mazmorras). Joe reconoció el tremendo potencial del juego y, aunque el juego estaba dando sus primeros pasos, empezó a diseñar sus propios juegos de rol con características similares. Estos primeros juegos son los que formarían la base para el mundo de fantasía de Magnamund, que más tarde se convertiría en el lugar de ambientación de las novelas de Lobo Solitario.

Cinco años después, en 1982, ganó en los Estados Unidos el 'Advanced Dungeons & Dragons World Championships' en Baltimore, en un evento al que

asistieron más de 16.000 personas y en el que era el único competidor británico. Inspirado y empujado por su éxito en Origins, decidió abandonar la industria de la música y dedicar su tiempo a escribir y diseñar juegos.

En 1983, después de un breve periodo en Londres trabajando para Games Workshop, escribió Huida de la Oscuridad, el primer libro juego interactivo de Lobo Solitario. Su manuscrito atrajo de forma inmediata el interés de tres editoriales londinenses, que pujaron por los derechos a nivel mundial. Joe aceptó una oferta para publicar el libro de Hutchinson (que más tarde sería Century Hutchinson Ltd, y ahora es Random House UK) y Huida de la Oscuridad se publicó por primera vez en 1984.

Su primer libro vendió más de 100.000 copias en el primer mes tras la publicación y hasta doce países obtuvieron los derechos de publicación (incluyendo los Estados Unidos, España, Francia, Alemania, Japón, Italia y Suecia). El éxito de su primer libro sentó las bases para la serie e Lobo Solitario, serie que ha vendido millones de copias en todo el mundo.

La serie de Lobo Solitario terminó después de 28 libros y 14 años de trabajo. Joe continúa trabajando en la industria de los juegos como escritor de guiones y consultor en el diseño de juegos.

Brian Williams fue descubierto por primera vez por Joe Dever por sus trabajos en la revista White Dwarf (aproximadamente en el número 50) y en la serie «Real Life Adventure» de Jon Sutherland. Brian Williams fué la primera elección de Joe como ilustrador para reemplazar a Gary Chalk. Jon, como viejo amigo de Joe, les presentó. Brian estaba emocionado de trabajar con Joe en la serie de Lobo Solitario. El ilustró El Caldero del Miedo y casi cada uno de los libros sobre Mangnamund desde entonces.

La historia hasta ahora...

Tú eres el Gran Maestro Lobo Solitario, el último de los Señores del Kai de Sommerlund y el único superviviente de una masacre que acabó con la Primera Orden de tu pequeña casta de guerreros de élite.

Corre el año 5077 de la Era de la Piedra Lunar y han pasado veintisiete años desde que tus bravos compatriotas perecieron a manos de los Señores de la Oscuridad de Helgedad. Estos campeones del mal, enviados por Naar, Rey de la Oscuridad, para acabar con el próspero mundo de Magnamund, han sido derrotados. Juraste vengar el asesinato y destrucción del Kai y cumpliste tu promesa, pues fuiste tú quien provocaste su caída al infiltrarte en solitario en su impío dominio, las Darklands —las Tierras Oscuras—, y destruiste a su líder, el Gran Señor de la Oscuridad Gnaag, junto con el núcleo de su nocivo poder, la infernal ciudad de Helgedad.

A raíz de su destrucción, el caos se cernió sobre los ejércitos de los Señores de la Oscuridad quienes, hasta entonces, habían sido preparados para conquistar todo el Norte de Magnamund. Algunas facciones que formaron parte de este gran ejército, destacando la barbarie Drakkarim, comenzaron a luchar con los otros por el control. Este desorden rápidamente degeneró en una guerra civil, que concedió a los ejércitos de las Tierras Libres de Magnamund tiempo para recuperarse y lanzar un contraataque. Hábilmente sus comandantes aprovecharon el caos y consiguieron una rápida y total victoria sobre un enemigo muy superior en número.

Durante siete años hasta ahora ha reinado la paz en Sommerlund. Bajo tu dirección, el derruido Monasterio del Kai ha sido completamente reconstruido y restaurado a su antigua gloria, y la tarea de enseñar a una Segunda Orden de guerreros del Kai, las habilidades y la orgullosa tradición de sus antepasados también está en marcha. La nueva generación de reclutas del Kai, la mayoría de estos nacidos durante la era de la guerra contra los Señores

Oscuros, posee habilidades latentes del Kai y todos parecen promesas excepcionales. Estas habilidades se nutrirán y afinarán a la perfección durante su tiempo en el monasterio para que puedan enseñar e inspirar a las generaciones futuras, garantizando la seguridad continua de vuestra patria, en los años venideros.

Alcanzar el rango de Gran Maestro del Kai trajo consigo grandes recompensas. Algunas, como la restauración del Kai y el eterno agradecimiento de tus compatriotas de Sommerlund, podrían haberse anticipado. Sin embargo, también ha habido recompensas que posiblemente no podías haber previsto. El descubrimiento de que en tu interior se encuentra el potencial para desarrollar disciplinas del Kai más allá de las del Magnakai, que, hasta ahora, se pensaba que era el máximo a lo que podría aspirar un Maestro del Kai, fue realmente una revelación. Tu descubrimiento te ha inspirado para emprender un nuevo y antes desconocido camino en busca de la sabiduría y el poder que ningún Maestro del Kai antes que tú haya poseído nunca. En el nombre de tu creador, el Dios Kai, y para la mayor gloria de Sommerlund y la Diosa Ishir, te has propuesto alcanzar la cima más alta de perfección del Kai: conseguir aprender todas las Disciplinas de un Gran Maestro y convertirte en el primer Maestro Supremo del Kai.

Con diligencia y determinación dispusiste la restauración del Monasterio del Kai y organizaste el entrenamiento de los reclutas de la Segunda Orden. Tus esfuerzos pronto fueron recompensados y, dentro de un lapso de dos años, los primeros reclutas novatos se habían graduado para convertirse en un grupo de talentosos Maestros del Kai quienes, a su vez, pudieron empezar a enseñar sus habilidades a los siguientes admitidos como novicios del Kai. Pronto los Maestros del Kai aumentaron sus nuevas responsabilidades, dejándote libre para dedicar más tiempo a la búsqueda y perfección de las Disciplinas de un Gran Maestro.

Durante este período también recibiste una experta tutela en los caminos de la magia por parte de dos de tus más confiables amigos y consejeros: El Maestro del Gremio Banedon, líder de la Hermandad de la Estrella de Cristal, y Lord Rimoah, portavoz del Alto Consejo de los Ancianos Magos.

En el nivel subterráneo más profundo del monasterio, a unos treinta metros por debajo de la Torre del Sol, ordenaste la excavación y construcción de una bóveda especial. En esta magnífica cámara forjada de granito y oro, depositaste las siete Piedras de la Sabiduría de Nyxator, las gemas de poder del Kai que habías recuperado durante tu búsqueda del Magnakai. Fue aquí, bañado por la luz dorada de estas radiantes gemas, donde pasabas incontables horas en busca de la perfección. Algunas veces solo, otras en compañía de tus dos hábiles consejeros —Banedon y Rimoah— trabajaste duro para desarrollar tus Disciplinas innatas de Gran Maestro, y captar los secretos fundamentales de la Mano-Izquierda y el Antiguo Reino Mágico. Durante este tiempo adviertes muchos cambios notables que tienen lugar dentro de tu cuerpo: te haces más fuerte física y mentalmente, tus cinco sentidos primarios se agudizan más allá de todo lo que habías experimentado antes, y, lo más destacable, tu cuerpo empieza a envejecer a un ritmo muchísimo más lento. Ahora, por cada cinco años que transcurren tan solo envejeces un año.

En este momento muchos cambios estaban ocurriendo más allá de las fronteras de Sommerlund. En las regiones del nordeste de Magador y en la Garganta de Maaken, los Ancianos Magos de Dessi y los Druidas de Bautar estaban trabajando juntos en un esfuerzo por restaurar la baldía y polvorienta tierra volcánica a su anterior estado de fertilidad. Fue el primer intento hacia la recuperación de todas las Tierras Oscuras. Sin embargo, su progreso fue dolorosamente lento y ambas partes se resignaron al hecho que sus esfuerzos por deshacer el daño causado

por los Señores de la Oscuridad no iban a llevar años sino siglos para completarse.

Tras la destrucción de los Señores de la Oscuridad de Helgedad, los Giaks, los más prolíficos en número de todas las tropas Gnaag, huyeron hacia el interior de las Tierras Oscuras y buscaron refugio en las gigantescas ciudades-fortaleza de Nadgazad, Aarnak, Gournen, y Kaag. Dentro de cada uno de estos feudos infernales estallaron intensos combates a causa de los Xaghash (Señores Oscuros menores) y los Nadziranim (practicantes malignos de la magia de la Mano-Derecha quienes una vez ayudaron al propio Señor de la Oscuridad) que luchaban por el control. Es extensamente conocido que con el tiempo los Ancianos Magos y los Druidas alcanzarán los muros de estas fortalezas trayendo a los ocupantes su esperada extinción.

Por otra parte, a lo largo del norte de Magnamund, reina la paz de los vencedores y las gentes de los Reinos Libres se regocijan sabiendo que la edad de los Señores de la Oscuridad finalmente ha llegado a su fin. De buena gana, los hombres han cambiado sus espadas por azadones y sus escudos por arados, y ahora las únicas marchas que realizan es a lo largo de los surcos de sus campos recién arados. Pocos son los ojos vigilantes que observan el distante horizonte con el temor de lo que pueda aparecer, aunque hay todavía algunos que mantienen su vigilancia, porque los emisarios de Naar vienen disfrazados de muchas formas y esperan pacientemente en las sombras la oportunidad de cumplir sus malignas órdenes.

Ya has probado tus recién adquiridas habilidades contra los agentes de Naar y, en cada ocasión, te has conducido de forma admirable. Pero tus continuas victorias contra sus esbirros han enfurecido al Dios Oscuro, y rara vez su sed de venganza ha sido mayor que ahora. Recientemente, Lord Rimoah te ha aconsejado que permanezcas más vigilante que de costumbre, pues teme que Naar se esté preparando para atacar Sommerlund de nuevo. Los Ancianos Magos han recibido avisos del Presidente

Kadharian de Magador de que algo extraño está ocurriendo en el norte de su país, en los territorios montañosos que bordean la Garganta de Maaken. Tormentas anormales y un clima no acorde con la estación han azotado esta región remota, y desde hace varias semanas, los cielos nocturnos sobre el Lago Vorndarol han sido iluminados por luces misteriosas e inexplicables.

Lord Rimoah teme que Naar esté planeando revivir a Vashna, el más grande de todos los Señores de la Oscuridad, cuyo espíritu está atrapado en las profundidades insondables de la Garganta de Maaken. Ha permanecido allí, en un inquieto entierro, desde el día en que el Señor de la Oscuridad fue derrotado en batalla por el Rey Ulnar I de Sommerlund. El cuerpo de Vashna, junto con los de sus repugnantes tropas, fue arrojado al abismo, con la esperanza de que nunca fuera visto de nuevo. La leyenda dice que aunque el cuerpo del Señor de la Oscuridad fue destruido, su espíritu aún vive. Se dice que aguarda el día en que vuelva a levantarse, a la cabeza de un enorme ejército de guerreros muertos vivientes, y lleve su venganza sobre Sommerlund y la casa de Ulnar.

—Si es la intención de Naar resucitar a Vashna y a su ejército de las profundidades de la Garganta de Maaken— dice un inquieto Lord Rimoah, mientras discutís la situación en la segura privacidad de tu cámara bajo el Monasterio Kai, —entonces no habrá lugar sobre la faz de Magnamund donde estar a salvo. Siempre ha sido la desgracia de Sommerlund que la victoria de Ulnar sobre Vashna no fuera total. Siempre he temido que el legado de la Garganta de Maaken despertaría un día y nos combatiría... y me temo, a menos que actuemos con rapidez, que ese día está a punto de llegar.

Durante horas, tú y tu erudito consejero deliberáis sobre qué hacer para evitar tamaña catástrofe. Decidís que, antes de nada, la naturaleza exacta de la amenaza debe ser determinada si queréis combatirla con eficacia. Confías en que tus Disciplinas de Gran Maestro te permitirán resolver con rapidez este misterio, por lo que

te ofreces voluntario para viajar al norte de Magador e investigar los extraños sucesos de primera mano. Después de todo, podría existir una explicación perfectamente inocente para ellos.

—Esperemos que así sea, Gran Maestro—, dice Lord Rimoah, seriamente, —pero, de todas formas, no olvides a lo que podrías enfrentarte allí. Rezaré a Kai y a Ishir para que te guarden y te guíen en el viaje que te espera, Lobo Solitario, y te traigan a casa, rápida, segura y victoriosamente.

Las Reglas del Juego

Anotarás los resultados de tu aventura en la *Carta de Acción*.

Durante más de seis años, desde la desaparición de los Señores de la Oscuridad de Helgedad, te has dedicado a desarrollar aún más tu destreza en la lucha —DESTREZA EN EL COMBATE— y tu resistencia física —RESISTENCIA. Antes de comenzar esta aventura de Gran Maestro necesitas calibrar el grado de efectividad de tu entrenamiento. Para hacerlo elige, usando un lápiz, con los ojos cerrados, un número de la *Tabla de la Suerte*. Si eliges un 0 cuenta como cero. [También es posible usar un dado de 10 caras si dispones de él]

El primer número que obtengas en la *Tabla de la Suerte* de esta manera representa tu DESTREZA EN EL COMBATE. Suma 25 al número que has elegido y escribe el resultado en la sección de DESTREZA EN EL COMBATE de tu *Carta de*

Acción (por ejemplo, si el lápiz cae en el número 6 de la *Tabla de la Suerte* escribirías una DESTREZA EN EL COMBATE de 31). Cuando luches, tu DESTREZA EN EL COMBATE se enfrentará a la de tu enemigo. Una alta puntuación es, por tanto, muy deseable.

El segundo número que elegirás en la *Tabla de la Suerte* representa tu capacidad de RESISTENCIA. Suma 30 al número que obtengas y escribe el total en la sección RESISTENCIA de tu *Carta de Acción* (por ejemplo, si el lápiz cae en el número 7 de la *Tabla de la Suerte* tendrías 37 puntos de RESISTENCIA).

Si eres herido en el combate, pierdes puntos de RESISTENCIA. Si en algún momento tus puntos de RESISTENCIA descienden hasta cero, habrás muerto y la aventura habrá terminado. Los puntos de RESISTENCIA perdidos pueden ser recuperados en el transcurso de la aventura, pero la suma de dichos puntos nunca puede exceder del número Inicial con el que comenzaste.

Si has terminado con éxito alguna de las anteriores aventuras de la serie de Lobo Solitario (Libros 1–15), puedes iniciar esta aventura con tus puntuaciones actuales de DESTREZA EN EL COMBATE y RESISTENCIA en el libro 16. Estas puntuaciones pueden incluir los bonificadores de Maestría en el Manejo de Armas, Medicina, y Acometida Psíquica obtenidos al completar las aventuras del *Kai de Lobo Solitario* (libros 1–5) o del *Magnakai* (libros 6–12). Sólo si has completado esas aventuras anteriores podrás beneficiarte de los bonificadores en el transcurso de la serie *Lobo Solitario Gran Maestro*. También puedes utilizar las Armas y los Objetos Especiales que tenías al final de tu última aventura, que debes anotar en tu nueva *Carta de Acción* de Gran Maestro. (El número de Armas que puedes llevar sigue estando limitado a 2 pero el número de Objetos de la Mochila aumenta hasta 10).

Sin embargo, sólo puedes llevar los siguientes Objetos Especiales de la serie del *Kai* de *Lobo Solitario* (libros 1–5)

y *Magnakai* (libros 6–12) en la serie *Lobo Solitario Gran Maestro* (del libro 13 en adelante):

- Medallón de la Estrella de Cristal
- Espada del Sol (Sommerswerd)
- Yelmo de Plata
- Daga de Vashna
- Brazaletes de Plata
- Maza Enjoyada
- Arco de Plata de Duadon
- Espada del Señor de la Oscuridad (Helshezag)
- Cota de Malla de Kagonita
- Vaina de Korlinium

Puedes ver y recordar sus características al final del Libro

NOTAS:

[1] Los bonificadores mencionados no afectan a tus puntuaciones permanentes. Si has completado con éxito aventuras anteriores, las Disciplinas que has aprendido todavía pueden beneficiarte. Lee las Reglas de Gran Maestro en El Manual del Lector para encontrar los detalles.

[2] Si has completado con éxito la anterior aventura de Lobo Solitario Gran Maestro, recuerda escoger una Disciplina de Gran Maestro adicional y añadir +1 a tu puntuación básica de DESTREZA EN EL COMBATE y +2 a tu puntuación básica de RESISTENCIA (cf. Disciplinas de Gran Maestro).

[3] Los objetos que no desees llevar en esta misión pueden quedarse a buen recaudo en el monasterio para su posterior uso en las siguientes aventuras.

Disciplinas de Gran Maestro

Disciplinas Kai y Magnakai

Durante tu distinguido ascenso al rango de Gran Maestro del Kai te has vuelto experto en todas las disciplinas básicas del Kai y del Magnakai. Estas Disciplinas te han proporcionado un formidable arsenal de habilidades naturales que te han ayudado mucho en la lucha contra los agentes y campeones de Naar, Rey de la Oscuridad. A continuación tienes un breve resumen de tus habilidades.

Maestría en el Manejo de Armas
Dominio con todo tipo de armas cuerpo a cuerpo y de proyectil. Maestro en el combate sin armas; no sufres pérdida de DESTREZA EN EL COMBATE cuando luchas desarmado.

Control Animal
Te permite comunicarte con la mayoría de animales; control limitado sobre criaturas hostiles. Puedes usar animales del bosque como guías y bloquear los sentidos del gusto y del olfato de criaturas no inteligentes.

Medicina
Te permite restaurar constantemente puntos perdidos de RESISTENCIA (tuyos y de otros) como resultado de heridas en el combate. Neutralización de tóxicos, venenos, y toxinas. Curación de heridas graves.

Invisibilidad
Puedes ocultar el calor y el olor de tu cuerpo; esconderte eficazmente; enmascarar el sonido que haces al moverte; modificar levemente tu apariencia física.

Arte de Cazar
Puedes cazar eficazmente en el medio silvestre; agilidad aumentada; visión, oído y olfato intensificados, y visión nocturna.

Sentido de la Orientación

Puedes leer lenguas, descifrar símbolos, seguir huellas y rastros. Conocimiento intuitivo de los puntos cardinales; detección de emboscadas enemigas a una distancia de hasta 450 metros; habilidad para cruzar el terreno sin dejar huellas; hablar con criaturas inteligentes; ocultarte de hechizos psíquicos de detección.

Acometida Psíquica

Puedes atacar a los enemigos usando los poderes de la mente; provocar vibraciones disruptivas en los objetos; confundir a los enemigos.

Pantalla Psíquica

Proporciona defensa contra la hipnosis, ilusiones sobrenaturales, encantamientos, telepatía hostil, y espíritus malignos. Habilidad para desviar y canalizar energía psíquica hostil.

Concentración

Puedes mover pequeños objetos con el poder de la mente; soportar condiciones extremas de temperatura; apagar fuego con tu fuerza de voluntad; inmunidad limitada a las llamas, gases tóxicos y líquidos corrosivos.

Adivinación

Tienes la capacidad de presentir un peligro inminente; detectar enemigos invisibles u ocultos; comunicarte telepáticamente; identificar usuarios de magia y/o criaturas mágicas; detectar residuos psíquicos; abandonar el cuerpo y realizar viajes astrales.

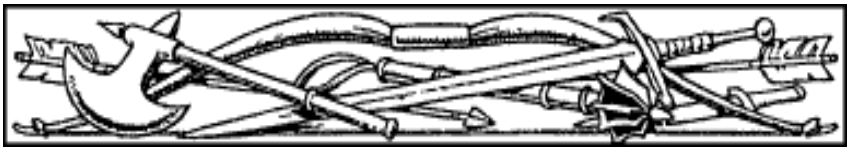
Ahora, a través de la búsqueda de las nuevas habilidades y del perfeccionamiento de tus destrezas Kai innatas, has establecido un camino de exploración que ningún otro Gran Maestro del Kai ha intentado con éxito. Tu determinación de convertirte en el primer Maestro Supremo del Kai, adquiriendo la maestría total en las doce

Disciplinas de Gran Maestro, es un reto asombroso. Te adentrarás en lo desconocido, haciendo retroceder las fronteras de la limitación humana en la búsqueda de la grandeza y por la causa del Bien. Que las bendiciones de los Dioses Kai e Ishir sean contigo ahora que comienzas tu valiente y noble misión.

En los años que siguieron a la desaparición de los Señores Oscuros alcanzaste el rango de Gran Defensor del Kai, lo que significa que has dominado cuatro de las disciplinas de Gran Maestro que se enumeran a continuación. De ti depende la elección de estas cuatro Disciplinas. Como todas las Disciplinas de Gran Maestro pueden ser de utilidad en algún punto de tu aventura, así que elígelas con cuidado. La correcta aplicación de una Disciplina de Gran Maestro en el momento adecuado puede salvarte la vida.

Cuando hayas escogido tus cuatro Disciplinas, anótalas en los recuadros correspondientes de tu *Carta de Acción*.

Gran Maestría en el Manejo de Armas



Esta Disciplina permite al Gran Maestro volverse sumamente eficiente en el uso de todas las armas. Cuando entres en combate armado con una de las armas afectadas por esta Disciplina, suma 5 a tu DESTREZA EN EL COMBATE. El rango de Gran Defensor del Kai, con el que empiezas la serie de *Lobo Solitario: Gran Maestro*, significa que eres extraordinariamente diestro en el uso de dos de las armas listadas a continuación. Por cada libro que completes de la serie *Lobo Solitario: Gran Maestro* (libros 13–20), ganarás la maestría en un arma adicional. Por ejemplo, si completas *Los Señores de la Plaga de Ruel* y tienes la Disciplina de Gran Maestría en el Manejo de Armas al principio del siguiente libro de *Lobo Solitario:*

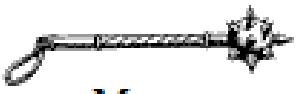
Gran Maestro, podrás elegir un Arma adicional en la que ganar la maestría.

Lanza

Arco

Daga

Bastón



Maza

Espadón

Espada Corta

Hacha

Martillo de Guerra

Espada

Si posees la Disciplina de Gran Maestría con Arco, puedes sumar 5 a cualquier número que elijas de la *Tabla de la Suerte*, cuando uses un Arco.

NOTA:

[3]: Los bonificadores en Maestría en el Manejo de Armas (Magnakai) son reemplazados por los de Gran Maestría en el Manejo de Armas, no son acumulativos (*cf. Lone Wolf Club Newsletter 28*).

Si has completado aventuras anteriores, posees la Disciplina Magnakai de Maestría en el Manejo del Arco, y has alcanzado el rango de Mentor, parece que ya deberías poder sumar 5 a los números elegidos en la *Tabla de la Suerte* (por ejemplo, la bonificación básica de Maestría en el Manejo del Arco de 3 sumado al bonificador de Mentor de 2 para todas las armas de proyectil). Probablemente, el autor pretendía que el bonificador de Maestría en el Manejo de Armas con el rango de Mentor fuera un 'bonificador

oculto de lealtad' (*cf. Lone Wolf Club Newsletter 28*). A la vista de esto, el bonificador de +2 del rango de Mentor no es, por lo tanto, acumulativo con la Gran Maestría en el Manejo de Armas con el Arco.

Algunas secciones le indican al lector que use diferentes bonificadores cuando utilice un Arco, que van del 3 al 5, cuando tenga Gran Maestría en el Manejo del Arco. Esto podría ser que el autor ajusta el bonificador de Gran Maestría en el Manejo de Armas caso por caso (y por lo tanto éste sería el bonificador que se debería usar en lugar del normal) o un error (por lo que todos esos bonificadores deberían ser 5). Depende de ti decidir, pero parece que lo más razonable sería seguir la primera opción, y reemplazar el bonificador de Gran Maestría en Armas por el que se mencione en la sección.

Maestría Animal

Los Grandes Maestros ejercen un considerable control sobre criaturas hostiles no inteligentes. También tienen la habilidad de hablar con pájaros y peces, y de usarlos como guías.

Sanación (Medicina Avanzada)

Los Grandes Maestros son capaces de usar sus poderes sanadores para curar graves heridas de batalla. Si durante un combate, su RESISTENCIA se reduce a 8 puntos o menos, pueden recurrir a esta maestría para restaurar 20 puntos de RESISTENCIA. Esta habilidad sólo puede usarse una vez cada 20 días.

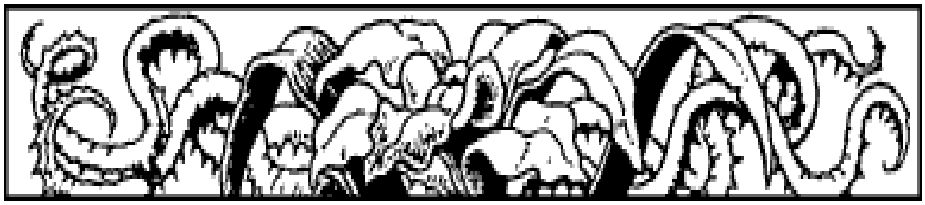
Mimetismo (Invisibilidad Avanzada)

Los Grandes Maestros son capaces de efectuar cambios sorprendentes en su apariencia física, y mantener esos cambios durante algunos días. También han dominado técnicas de camuflaje avanzadas que los hacen virtualmente indetectables en campo abierto.

Maestría en Caza

Los Grandes maestros son capaces de ver en total oscuridad y han aumentado en gran medida sus sentidos del tacto y del gusto. Si has elegido la Disciplina de Maestría en Caza como una de tus habilidades, no tendrás que tomar una Comida cuando el texto lo indique.

Intuición



Los Grandes Maestros pueden evitar ser atrapados por plantas hostiles y son capaces de detectar emboscadas, o la amenaza de emboscada, en selvas y bosques densos.

Embestida Psíquica

Cuando usan sus habilidades psíquicas para atacar a un enemigo, los Grandes Maestros pueden sumar 8 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE. Por cada asalto en que la embestida psíquica es usada, los Grandes Maestros solo deben reducir 1 punto de RESISTENCIA. Cuando usan un ataque psíquico más débil—Ataque Psíquico—pueden sumar 4 puntos sin pérdida de puntos de RESISTENCIA. (Embestida Psíquica, Acometida Psíquica y Ataque Psíquico no pueden usarse simultáneamente.)

Los Grandes Maestros no pueden usar Embestida Psíquica si su RESISTENCIA cae a 6 puntos o menos.

Muro Psíquico

En combate psíquico, los Grandes Maestros son capaces de construir fortalezas mentales que pueden protegerlos a ellos o a otros. La fuerza y la capacidad de estas fortalezas se incrementan a medida que los Grandes Maestros aumentan de rango.

Psicoquinesia

Los Grandes Maestros son capaces de resistir en contacto con elementos peligrosos, tales como llamas y

ácidos, durante más de una hora. Esta habilidad mejora conforme el Gran Maestro aumenta su rango.

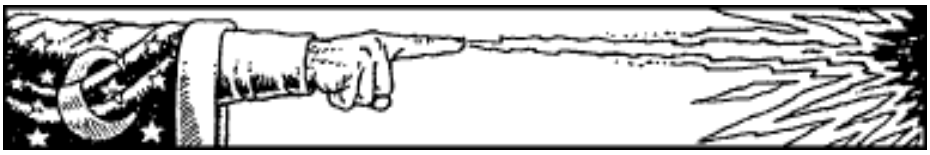
Conocimiento Supremo (Adivinación Avanzada)

Esta Disciplina permite al Gran Maestro realizar viajes astrales durante periodos de tiempo mucho mayores, y con menores efectos perjudiciales. La duración y la protección de su cuerpo inanimado se incrementan a medida que el Gran Maestro aumenta su rango.

Magia-Magi

Bajo la tutela de Lord Rimoah, has sido capaz de dominar las habilidades rudimentarias de la magia de batalla, tal como se les enseña a los Vakeros —los guerreros nativos de Dessi. Estas habilidades incluyen el uso básico de Hechizos del Antiguo Reino como *Escudo de Invisibilidad*, *Palabra de Poder*, y *Puño Invisible*. A medida que incrementes tu rango, también lo hará tu conocimiento y maestría en la magia del Antiguo Reino.

Alquimia del Kai



Bajo la tutela del Maestro del Gremio Banedon, has dominado los hechizos elementales de la magia de la Mano Izquierda, tal como la practica la Hermandad de la

Estrella de Cristal. Estos hechizos incluyen *Mano Relampagueante*, *Levitación*, y *Encanto Mental*. Cuando aumentes tu rango, también lo hará tu conocimiento y dominio de la magia de la Mano Izquierda, permitiéndote crear nuevas armas y artefactos del Kai.

– – –

Si completas con éxito la misión que se te plantea en el libro 16 de la serie *Lobo Solitario: Gran Maestro* podrás añadir otra Disciplina de Gran Maestro de tu elección en tu Carta de Acción en el libro 17.

Por cada Disciplina de Gran Maestro que poseas, por encima de las cuatro disciplinas con las que empiezas, podrás sumar 1 punto a tu DESTREZA EN EL COMBATE inicial y 2 puntos a tu RESISTENCIA inicial. Estos puntos de bonificación, junto con tu (s) Disciplina (s) de Gran Maestro adicional (es), tus cuatro Disciplinas de Gran Maestro iniciales, y cualquier Objeto Especial que hayas encontrado y hayas podido conservar durante tu aventura, podrán ser transferidos y usados en la siguiente aventura de *Lobo Solitario: Gran Maestro*, llamada *"El Señor de la Muerte de Ixia"*.

Antes de comenzar tu largo viaje a Magador, te llevas un mapa de la Garganta de Maaken y los territorios de alrededor, y una bolsa con oro. Para averiguar cuántas Coronas de Oro llevas en la bolsa, elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte* y suma 20 al número que hayas obtenido. El resultado te indica la cantidad de Coronas de Oro que contiene la bolsa, y debes anotarlo en la sección 'Coronas de Oro' de tu *Carta de Acción*.

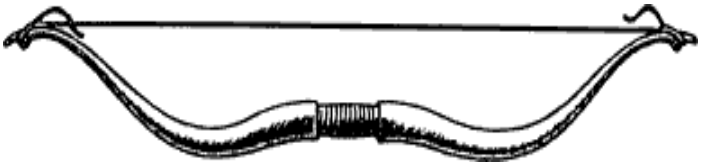
Si has completado con éxito alguna otra de las aventuras anteriores de *Lobo Solitario* (libros 1–15), puedes añadir esta cantidad al total de Coronas de Oro que ya posees. Sólo puedes llevar 50 Coronas de Oro como máximo, pero el resto puedes dejarlas guardadas a salvo en el monasterio del Kai.

Puedes escoger cuatro de los siguientes objetos, además de los que ya tengas de aventuras anteriores (recuerda

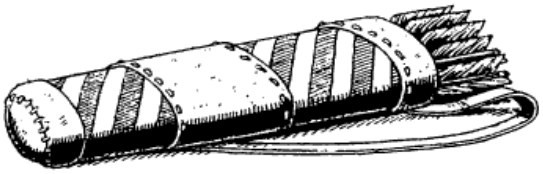
que el límite de Armas es de dos, pero que ahora puedes llevar un máximo de diez Objetos en la Mochila).

- Espada (Armas)

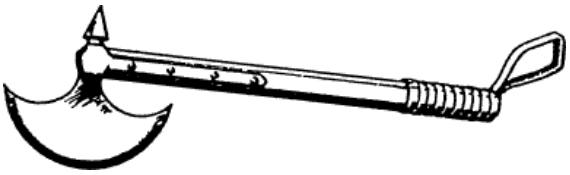
- Arco (Armas)



- Carcaj (Objeto Especial) Contiene seis Flechas: anótalas en tu Carta de Acción.



- Hacha (Armas)



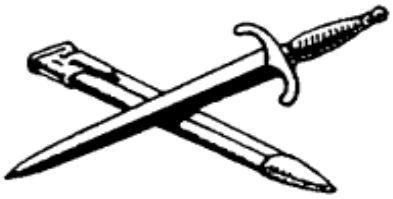
- 2 Raciones Especiales (Comidas) Cada una cuenta como una comida y ocupa el espacio de un Objeto de la Mochila.

- Cuerda (Objeto de la Mochila)

- Poción de Laumspur (Objeto de la Mochila) Esta poción te hace recuperar 4 puntos de RESISTENCIA si la bebes después de un combate. Sólo hay cantidad suficiente para una dosis.

- Bastón (Armas)

- Daga (Armas)



Anota los cuatro objetos elegidos en tu *Carta de Acción*, cada uno en la casilla correspondiente, y anota también los efectos que cada uno de ellos puede tener sobre tus puntos de RESISTENCIA o tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Cómo llevar el equipo

Ahora que tienes tu equipo, la siguiente lista te indica cómo tienes que llevarlo. No necesitas tomar nota, pero puedes volver a consultar esta lista en el transcurso de la aventura.

- Espada—se lleva en la mano.
- Arco—se lleva en la mano.
- Carcaj—se lleva colgado al hombro.
- Hacha—se lleva en la mano.
- Raciones—van guardadas en la Mochila.
- Cuerda—va guardada en la Mochila.
- Poción de Laumspur—va guardada en la Mochila.
- Lanza—se lleva en la mano.
- Daga—se lleva en la mano.

¿Cuántos objetos puedes llevar?

Armas

El número máximo de armas que puedes llevar es dos.

Objetos de la mochila

Deben guardarse en tu Mochila. Debido a que el espacio es limitado puedes llevar un máximo de diez artículos, incluidas las Comidas, simultáneamente en tu Mochila.

Objetos especiales

Los Objetos Especiales no se guardan en la Mochila. Cuando encuentres alguno, se te indicará cómo has de llevarlo.

El número máximo de Objetos Especiales que puedes llevar en una aventura es doce. Los Objetos Especiales que excedan este límite pueden dejarse a salvo en el Monasterio del Kai.

Coronas de Oro

Se llevan siempre en la Bolsa, que no puede contener más de 50 Coronas.

Comida

La Comida se guarda en la Mochila. Cada Comida cuenta como un objeto.

Cualquier objeto que pueda serte de utilidad y del que puedas apoderarte durante la aventura y anotarlo en tu Carta de Acción aparecerá escrito con la primera letra en mayúscula (por ejemplo, Daga de Oro, Colgante Mágico), o se indicará claramente que es un Objeto de la Mochila. A no ser que se indique que es un Objeto Especial, lo llevarás en tu Mochila.

Cómo utilizar tu equipo

Armas

El número máximo de Armas que puedes llevar es de dos. Las armas te ayudan en el combate. Si tienes la Disciplina del Kai de Dominio en el Manejo de Armas y el arma adecuada, sumarás 5 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si durante tu aventura encuentras un Arma, puedes apoderarte de ella y usarla. Sólo puedes usar un Arma al mismo tiempo en combate.

Arcos y Flechas

A lo largo de la aventura tendrás ocasión de utilizar Arco y Flechas. Si estás equipado con esta arma, y tienes al menos una Flecha, podrás usarlo cuando el texto de una determinada sección te lo indique. El Arco es un arma muy

útil, pues con ella puedes herir a distancia a un enemigo. Sin embargo, no puede usarse en los combates cuerpo a cuerpo; por eso es muy aconsejable que te proveas también de un arma adecuada para ese tipo de combates, como por ejemplo una Espada o un Hacha.

Para poder utilizar un Arco debes tener un Carcaj y al menos una Flecha. Cada vez que uses el Arco, borra una Flecha de tu Carta de Acción. Un Arco no puede usarse, obviamente, si has agotado todas tus Flechas, pero durante tu aventura pueden surgir oportunidades para que repongas tus Flechas.

Objetos de la Mochila

Deben ser almacenados en tu Mochila. Debido a que el espacio es limitado sólo puedes guardar un máximo de diez artículos, incluidas las Comidas, simultáneamente en tu Mochila. Durante tu viaje descubrirás diversos objetos útiles que puedes querer conservar. Puedes cambiarlos o desecharlos en cualquier momento en que no estés en combate.

Objetos Especiales

Los Objetos Especiales no se llevan en la Mochila. Cuando encuentres un Objeto Especial, se te dirá cómo o dónde tienes que llevarlo. El número máximo de Objetos Especiales que puedes llevar en una aventura es doce.

Coronas de Oro

Estas siempre se llevan en la bolsa del cinturón. Su capacidad máxima será de cincuenta Coronas. La moneda de Magador es la Corona de Oro.

Otra moneda que podrás llevar en la bolsa de aventuras anteriores son las Kikas. (El cambio es de 10 kikas = 1 Corona de Oro)

Comida

La Comida se lleva en la Mochila. Cada Comida cuenta como un objeto. Necesitarás comer regularmente durante tu aventura. Si no tienes comida cuando se te indique comer, perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Si has elegido Maestría en Caza como una de tus habilidades, no tendrás que borrar una Comida cuando se te indique comer.

Poción de Laumspur

Se trata de una poción curativa que puede devolverte 4 puntos de RESISTENCIA cuando la tomes después de un combate. Sólo hay suficiente para una dosis. Si encuentras cualquier otra poción durante la aventura, se te indicará cuál es su efecto. Todas las pociones son Objetos de la Mochila.

Reglas para los Combates

Habrá ocasiones durante tu aventura en que tendrás que luchar con algún enemigo. La DESTREZA EN EL COMBATE y los puntos de RESISTENCIA del enemigo vienen indicados en el texto. El objetivo de Lobo Solitario en el combate es matar al enemigo reduciendo sus puntos de RESISTENCIA a cero mientras él mismo pierde el menor número de puntos de RESISTENCIA posible.

Al comienzo del combate, anota los puntos de RESISTENCIA de Lobo Solitario y de su enemigo en las casillas correspondientes al Registro de Combate en la Carta de Acción. La secuencia de un combate es la siguiente:

1. Suma los puntos que hayas ganado gracias a tus Disciplinas de Gran Maestro y a los Objetos Especiales a tu DESTREZA EN EL COMBATE actual.

2. Resta la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo a la suma de tus puntos. El resultado es tu Índice de Combate. Anótalo en la Carta de Acción.

Ejemplo

Lobo Solitario (DESTREZA EN EL COMBATE 27) es atacado por una manada de Lobos Fatídicos (DESTREZA EN EL COMBATE 30). Ha sido tomado por sorpresa y no tiene la posibilidad de evadir su ataque. Lobo Solitario tiene la Disciplina de Gran Maestro de Embestida Psíquica a la que los Lobos Fatídicos no son inmunes, así que Lobo Solitario suma 8 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE, otorgándole un total de 35 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE.

Resta las DESTREZAS EN EL COMBATE de los Lobos Fatídicos a la suya, obteniendo un Índice de Combate de +5. (35-30 = +5). +5 se anota en la Carta de Acción como Índice de Combate.

3. Cuando tengas tu Índice de Combate, elige un número de la *Tabla de la Suerte*.

4. Consulta la *Tabla de Resultados de los Combates*. A lo largo de la parte superior del gráfico se muestran los números de Índice de Combate. Encuentra el número que corresponde a tu Índice de Combate y crúzalo con el número aleatorio que has ha escogido (el número aleatorio aparece en el lado de la tabla). Has obtenido el número de puntos de RESISTENCIA perdidos por Lobo Solitario y su enemigo en este asalto del combate. (E representa los puntos perdidos por el enemigo; LS representa los puntos perdidos por Lobo Solitario.)

Ejemplo

El Índice de Combate entre Lobo Solitario y la Manada de Lobos Fatídicos ha quedado fijada en +5. Si le número elegido de la *Tabla de la Suerte* es un 2, entonces el resultado del primer asalto del combate es:

- Lobo Solitario pierde 3 puntos de RESISTENCIA (más un puntos adicional por usar Embestida Psíquica).
- Manada de Lobos Fatídicos pierde 7 puntos de RESISTENCIA.

5. Anota en la *Carta de Acción* los cambios en los puntos de RESISTENCIA de los participantes en el combate.

6. A no ser que se te den otras instrucciones o que tengas la opción de eludir el combate, ahora comienza el próximo asalto.

7. Repite la secuencia desde el Apartado 3.

Este proceso de combates continúa hasta que los puntos de RESISTENCIA del enemigo o de Lobo Solitario queden reducidos a cero o por debajo, y en este justo momento ese combatiente es declarado muerto. Si el muerto es Lobo Solitario, la aventura habrá terminado. Si el muerto es el enemigo, Lobo Solitario continúa la aventura, pero con sus puntos de RESISTENCIA posiblemente disminuidos.

Podrás encontrar *Un sumario de las Reglas de Combate* al final de este libro.

Eludir el combate

Durante la aventura se te dará a veces la oportunidad de eludir el combate. Si ya has comenzado un asalto y decides rehuirlo, calcula el resultado de la forma habitual.

Todos los puntos perdidos por el enemigo en este asalto se ignoran, y tú escapas. Sólo Lobo Solitario puede perder puntos de RESISTENCIA durante este asalto (¡éste es el riesgo de huir!). Sólo podrás huir si te lo permite el texto de la sección correspondiente.

Niveles de Gran Maestría del Kai

La siguiente tabla es una guía de los rangos y títulos que puedes conseguir en cada etapa de tu viaje a lo largo del camino de la Gran Maestría del Kai. Al completar con éxito cada aventura de la serie Lobo Solitario: Gran Maestro, obtendrás una Disciplina de Gran Maestro adicional y avanzarás hacia la cumbre de la perfección Kai para convertirte en Maestro Supremo del Kai.

1. Gran Maestro Senior del Kai
2. Gran Maestro Superior del Kai
3. Gran Centinela del Kai
4. Gran Defensor del Kai—*Comienzas las aventuras de Lobo Solitario: Gran Maestro con este nivel de Maestría*
5. Gran Guardián del Kai
6. Caballero del Sol
7. Señor del Sol (*Si has jugado con éxito a los libros 13, 14 y 15, este es tu rango para esta aventura*)
8. Thane Solar
9. Gran Thane
10. Gran Corona
11. Príncipe del Sol
12. Maestro Supremo del Kai

Estandarte de Guerra del Kai

Disciplinas de Gran Maestro Mejoradas

A medida que asciendas a niveles superiores de la Gran Maestría del Kai, descubrirás que tus Disciplinas mejoran constantemente. Por ejemplo, si posees la Disciplina de Psicoquinesia cuando alcances el rango de Gran Thane, serás capaz de atravesar libremente a través de las Puertas de la Sombra y de explorar los reinos inferiores de Aon y del Plano Daziarn.

Gran Guardián del Kai

Si eres un Gran Maestro que ha alcanzado el rango de Gran Guardián del Kai (5 Disciplinas), te podrás beneficiar de mejoras en las siguientes Disciplinas de Gran Maestro:

Maestría Animal

Los Grandes Guardianes del Kai con esta Disciplina son capaces de convocar a su lado a un número limitado de animales del bosque. Las criaturas convocadas serán aliados leales y complacientes, dispuestos a hacer la voluntad del Gran Guardián del Kai. Esta capacidad sólo se puede utilizar en un entorno al aire libre.

Mimetismo

Los Grandes Guardianes del Kai que poseen esta Disciplina son capaces de crear un banco de niebla como el vapor en un radio de 15 metros a su alrededor. Esta niebla obstaculizará tanto la visión normal como la infravisión. La duración de la niebla aumenta a medida que el Gran Maestro aumenta de rango.

Maestría en Caza

Los Grandes Guardianes del Kai con esta habilidad disfrutan de movilidad mejorada cuando viajan a través

de todo tipo de terrenos, tanto a pie como a caballo. Este aumento de la habilidad es muy útil cuando se trata de dejar atrás a un enemigo en plena persecución.

Embestida Psíquica

Los Grandes Guardianes del Kai que poseen la maestría en esta Disciplina son capaces de atacar hasta a tres enemigos en combate psíquico simultáneamente.

Muro Psíquico

Los Grandes Guardianes del Kai que poseen esta Disciplina son capaces de emplear una defensa psíquica denominada Mimetismo Mental. Esta capacidad de camuflaje les permite proteger y ocultar sus mentes para que no puedan ser detectados por una sonda psíquica hostil.

Magia-Magi

Los Grandes Maestros que han alcanzado el rango de Gran Guardián del Kai son capaces de usar los siguientes hechizos de batalla de los Ancianos Magos:

- *Astillar*—Hace que ciertos objetos frágiles tales como botellas, jarras, espejos, ventanas, etc., se rompan en pedazos. El alcance de este hechizo aumenta a medida que un Gran Maestro incrementa su rango.
- *Punta Flamígera*—Hace que la punta de una flecha, u otro proyectil similar a una flecha, arda ferozmente con una llama mágica que no puede ser extinguida fácilmente por los medios normales.

Caballero del Sol

Si eres un Gran Maestro que ha alcanzado el rango de Caballero del Sol (6 Disciplinas), ahora te beneficiarás de

las mejoras para las siguientes Disciplinas del Gran Maestro:

Gran Maestría en el Manejo de Armas

Los Caballeros del Sol con esta Disciplina pueden manejar armas de dos manos (es decir, Espadones, Bastones, y Lanzas) con un efecto completo, usando solo una mano.

Sanación (Medicina Avanzada)

Los Caballeros del Sol que poseen esta habilidad pueden curar heridas graves sufridas en otras criaturas que no sean ellos mismos. Al poner las manos sobre el cuerpo de la criatura afectada, un Caballero del Sol puede hacer que una herida abierta (u otra lesión grave) se cure. La velocidad a la que tiene lugar esta curación aumenta a medida que el Gran Maestro aumenta de rango.

Intuición

Los Caballeros del Sol del Kai con esta habilidad son capaces de repeler a voluntad todos los insectos de tamaño normal dentro de un radio de tres metros. El rango y la cantidad de insectos afectados aumentan considerablemente a medida que el Gran Maestro aumenta de rango.

Psicoquinesia

Los Caballeros del Sol que posean la Maestría de esta Disciplina pueden fingir la muerte. Al colocarse a sí mismos en un estado de animación suspendida, externamente pueden lograr toda apariencia de estar verdaderamente muertos. Sin embargo, mientras esté en este estado, el único sentido que conserva el Caballero del Sol es la capacidad de escuchar.

Conocimiento Supremo (Adivinación Avanzada)

Los Caballeros del Sol que poseen esta Disciplina son capaces de comunicarse telepáticamente a grandes distancias. Inicialmente, el rango de esta habilidad es de aproximadamente 100 millas (unos 160 km), pero esta distancia aumenta a medida que el Gran Maestro aumenta de rango.

Alquimia del Kai

Los Grandes Maestros que han alcanzado el rango de Caballero del Sol pueden usar los siguientes Hechizos de la Hermandad:

- *Detener Proyectil*— este hace que cualquier proyectil lanzado o arrojado (por ejemplo, flechas, hachas, pivotes de ballesta) que pueda representar una amenaza inmediata para la vida del Caballero del Sol, detenga su vuelo y permanezca inmóvil en medio del aire. El efecto del hechizo dura de 2 a 3 segundos, lo que proporciona al Caballero del Sol el tiempo suficiente para alejarse de su línea de vuelo. Inicialmente, solo un proyectil puede ser afectado por este hechizo, pero el número aumenta a medida que el Gran Maestro aumenta de rango.

- *Fuerza-*— al lanzar este hechizo, un Caballero del Sol puede aumentar considerablemente su fuerza física durante un corto período de tiempo. Se puede usar para levantar o mover objetos pesados, o para efectuar un aumento temporal en las puntuaciones de DESTREZA EN EL COMBATE y RESISTENCIA mientras lucha contra un enemigo.

Señor del Sol

Si eres un Gran Maestro que ha alcanzado el rango de Caballero del Sol (7 Disciplinas), ahora te beneficiarás de las mejoras en las siguientes Disciplinas del Gran Maestro:

Gran Maestría en el Manejo de Armas

Los Señores del Sol con esta Disciplina pueden hacer que el borde metálico de cualquier arma no mágica se inflame y arda ferozmente. Cuando un arma así afectada sea usada en combate, infligirá una pérdida adicional de 1 punto de RESISTENCIA a un enemigo en cada ronda exitosa del combate. Esta habilidad no se puede usar sobre un arma que sea totalmente de madera como un bastón.

Mimetismo (Invisibilidad Avanzada)

Los Señores del Sol que poseen esta habilidad pueden hacer que el contorno de sus cuerpos se vuelva borroso y confuso. Al hacerlo, pueden aumentar en gran medida sus posibilidades de evitar proyectiles mágicos y no mágicos dirigidos contra ellos.

Maestría en Caza

Los Señores del Sol con esta habilidad pueden ver, con gran precisión, luz en el espectro infrarrojo, es decir, pueden ver patrones complejos generados por el calor en la oscuridad total o casi total. También pueden ver la luz en el espectro ultravioleta.

Embestida Psíquica

Los Señores del Sol que poseen el dominio de esta Disciplina son capaces de lanzar una *Explosión Psíquica del Kai*, un impulso de intensa energía psíquica que es capaz de afectar tanto a enemigos psíquicamente activos como inactivos. Esta forma de ataque psíquico es muy efectiva, más que una Acometida Psíquica, un Ataque Psíquico o una Embestida Psíquica habitual. Puede hacer que un enemigo pierda entre 2 y 18 puntos de RESISTENCIA en un solo ataque. Un Señor del Sol que use esta *Explosión Psíquica del Kai* determina el daño infligido a un enemigo al elegir dos números de la *Tabla de la*

Suerte. Estos números deben sumarse (un '0' cuenta como '1') y el total resultante es igual al daño infligido. Sin embargo, el uso de una *Explosión Psíquica del Kai* reducirá 4 puntos de RESISTENCIA del marcador actual del Señor del Sol. No se puede usar junto con ninguna otra forma de ataque psíquico.

Conocimiento Supremo (Adivinación Avanzada)

Los Señores del Sol que poseen esta Disciplina pueden alterar su peso corporal para poder caminar sobre diferentes tipos de superficies, como agua, barro, lava y arenas movedizas. El tiempo de duración y el grado de dificultad de la superficie aumentan a medida que un Gran Maestro sube de rango.

Magia-Magi

Los Grandes Maestros que han alcanzado el rango de Señor del Sol pueden usar los siguientes hechizos de batalla de los Ancianos Magos:

- *Penetrar*— este aumenta la energía de penetración de cualquier Flecha o proyectil similar, lanzado por un Señor del Sol.
- *Agarre Eléctrico*— este hechizo permite que un Señor del Sol descargue una poderosa fuerza eléctrica en cualquier cosa que toque. Es similar en efecto al hechizo de la Hermandad de *Mano Relampagueante*, pero difiere en que es más fácil de controlar y canalizar la energía resultante. También requiere que se esté tocando el objeto o al enemigo para efectuar el hechizo.

La naturaleza de estas mejoras adicionales y cómo afectan a tus Disciplinas de Gran Maestro se indicarán en la sección de Disciplinas de Gran Maestro Mejoradas de los próximos libros de *Lobo Solitario*.

CARTA DE ACCIÓN

Destreza en el Combate	Puntos de Resistencia No pueden superar el valor Inicial. 0 = Muerte

Resultados de los Combates

Lobo Solitario (LS)	Puntuación de los Combates	Enemigo (E)

Disciplinas del Gran Maestro — Rango

1	Gran Maestro Senior del Kai
2	Gran Maestro Superior del Kai
3	Gran Centinela del Kai
4	Gran Defensor del Kai

Disciplinas Adicionales — Rango

5	Gran Guardián del Kai Si has completado con éxito una aventura de Gran Maestro
6	Caballero del Sol Si has completado con éxito dos aventuras de Gran Maestro
7	Señor del Sol Si has completado con éxito tres aventuras de Gran Maestro

Gran Maestría en el Manejo de Armas

Daga	☐	Lanza	☐
Maza	☐	Espada Corta	☐
Martillo de Guerra	☐	Arco	☐
Hacha	☐	Espada	☐
Estaca	☐	Espadón	☐

Armas

1	2

Si se entabla combate teniendo un arma y la destreza apropiada en su menejo: +5DC

Bolsa	Comidas	Carcaj ☐
Conteniendo Coronas de Oro (Máximo: 50)	-3PR si no se tiene comida cuando se ordena comer	

Objetos de Mochila

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

Pueden ser descartados cuando no estés en combate

Objetos Especiales

Descripción	Efectos conocidos

DESTREZA EN EL COMBATE	PUNTOS DE RESISTENCIA Nunca puede superar la cantidad original 0 = Muerte

RESULTADOS DE LOS COMBATES

PUNTOS DE RESISTENCIA		PUNTOS DE RESISTENCIA
LOBO SOLITARIO	PUNTUACIÓN EN EL COMBATE	ENEMIGO
LOBO SOLITARIO	PUNTUACIÓN EN EL COMBATE	ENEMIGO
LOBO SOLITARIO	PUNTUACIÓN EN EL COMBATE	ENEMIGO
LOBO SOLITARIO	PUNTUACIÓN EN EL COMBATE	ENEMIGO
LOBO SOLITARIO	PUNTUACIÓN EN EL COMBATE	ENEMIGO
LOBO SOLITARIO	PUNT	

RANGO DE GRAN MAESTRO

La Sabiduría del Gran Maestro

El norte de Magador, que limita con la Garganta de Maaken, es una región notoriamente salvaje y traicionera. Ten cuidado y mantente alerta en todo momento, ya que poca ayuda puedes esperar de los forajidos y las feroces criaturas que habitan en esta región.

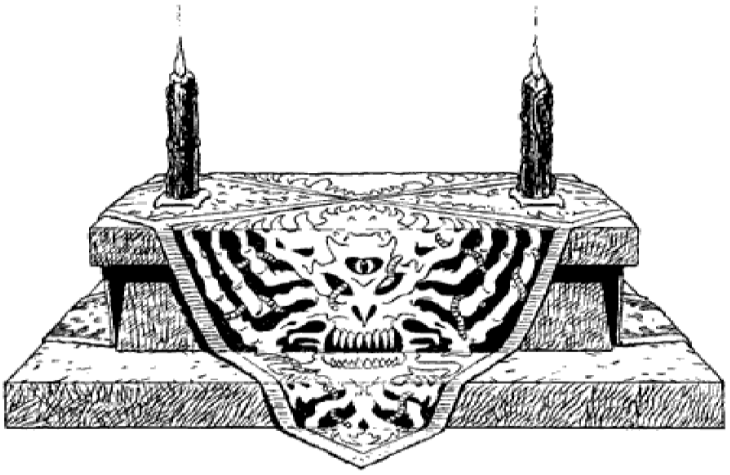
Algunos de los objetos que encontrarás durante tu misión te serán de utilidad en este y en los futuros libros de Lobo Solitario, mientras que otros podrían ser pistas falsas y carecer de valor real. Si descubres algunos objetos, escoge con cuidado los que quieras conservar.

Elige tus Disciplinas de Gran Maestro con cuidado, ya que una sabia elección le permitirá a cualquier jugador completar la misión, sin importar cuán débiles puedan ser sus puntuaciones iniciales de DESTREZA EN EL COMBATE y RESISTENCIA. Haber terminado con éxito las aventuras anteriores de Lobo Solitario, aunque es una ventaja, no es esencial para completar esta aventura del Gran Maestro.

Que la luz de Kai e Ishir sea tu guía mientras te aventuras en lo desconocido.

¡Por Sommerlund y el Kai!

Ahora pasa a la sección **1** para comenzar tu aventura.



Secciones Numeradas

1

Pasas las horas anteriores a tu partida del Monasterio del Kai en compañía de tu inteligente consejero, Lord Rimoah. Tras haber hablado largamente de la misión, ahora os ocupáis de los aspectos prácticos de tu largo viaje a Magador. Te da un Pergamino que contiene una invitación escrita del Presidente Kadharian para asistir a su Senado a "discutir sobre el comercio entre Sommerlund y Magador". (Considera este Pergamino como un Objeto Especial que no ocupa ningún espacio en tu *Carta de Acción*). Te servirá de coartada en caso de que necesites justificar tu viaje. Además, en aras de la discreción, decides que será mejor sustituir tu formal túnica del Kai por unos ropajes menos llamativos, así que escoges las ropas sencillas de un artesano (pantalones de lana, túnica de cuero y una capa). Así vestido, y ayudado por tu innata habilidad Magnakai de Invisibilidad, te sientes confiado en que serás capaz de viajar por la ruta a Helgor, la capital de Magador, sin atraer una atención excesiva sobre ti ni sobre tu propósito.

A caballo, el viaje a Helgor podría llevar cinco semanas. Tu primera idea fue escribir a tu amigo, el Maestro Banedon, pidiéndole que te permitiera usar su barco volador mágico, el "Jinete del Cielo". Sin embargo, en esta ocasión tendrás que renunciar a la veloz comodidad de su maravilloso velero, pues Banedon está usándolo en una misión en la lejana tierra de Bhanar, al sur de Magnamund, y no se espera su retorno antes de que termine este año.

Tu segunda elección también ha resultado ser inviable. Habiéndote resignado a un largo viaje a caballo, inmediatamente ordenaste a los establos del monasterio que tu caballo, Tormenta, fuera ensillado y preparado. Este hermoso semental slovariano fue un regalo de Elector Manatine, de Palmyrion, en gratitud por tu crucial aportación en la victoria sobre los malvados Druidas Cener de Ruel. Su fuerza, inteligencia, y espíritu

indomable te han recordado tanto a tu antiguo tutor del Kai, Halcón de la Tormenta, que escogiste llamar así a tu caballo en su memoria. Pero, como Rimoah rápidamente señaló, un caballo tan magnífico seguramente atraería sospechas, especialmente si fuera montado por alguien que pareciera ser un humilde artesano. Y así, aunque de mala gana, hiciste que los establos te prepararan otro caballo, una montura fuerte pero mucho menos espléndida llamada Bracer.

Pasa al **105**.

2

Un perro mestizo, tuerto y feo, está frente a la posada, ladrando desafiante a la ventana del primer piso a través de la cual estás observando a los Vakovarianos. Lo maldices entre dientes y le ordenas mentalmente que se largue, usando tu disciplina innata del Magnakai de Control Animal. El cánido cesa su infernal serenada y huye, gimoteando patéticamente, pero su ruido ya ha atraído la indeseada atención de algunos de los asaltantes que están saqueando las ruinas cercanas. Ellos rodean y atraviesan la entrada de la posada, impacientes por descubrir lo que ha hecho que el perro huya tan repentinamente.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si tienes la Disciplina de Gran Maestro de Mimetismo, añade 3 al número que hayas escogido.

Si tu puntuación total es de 9 o menos, pasa al **329**.

Si es 10 o más, pasa al **211**.

3

En cuanto matas a las dos primeras de estas extrañas criaturas, sus cuerpos se disuelven en una nube arremolinada de vapor. Ahora, con la muerte de la tercera bestia, los vapores se unen y se expanden a una velocidad asombrosa hasta que la isla de basalto y toda la ardiente pradera que está más allá son engullidas por una densa niebla gris.

Caminas a través de este mar de niebla durante lo que te parece una eternidad hasta que tus sentidos detectan algo que da vueltas por encima de ti. Al principio piensas que más de las criaturas de alas doradas han venido a darte caza, pero entonces te das cuenta de que es algo completamente diferente. Sólo hay una criatura, y notas que está usando una sonda psíquica altamente desarrollada para buscarte.

Si posees Psicoquinesia y has alcanzado el rango del Kai de Caballero del Sol o superior, pasa al **31**.

Si no posees esta habilidad, o si no has alcanzado este nivel de Maestría del Kai, pasa al **106**.

4

Uno de los rayos golpea tu Mochila. La fuerza del impacto te levanta del sitio y te envía rodando de espaldas por el suelo. (Borra tres objetos de la lista de tu Mochila y reduce tu RESISTENCIA en 2 puntos.)

Pasa al **157**.

5

Alcanzas el cobijo de un denso bosquecillo de pinos y desmontas rápidamente. Habiendo asegurado las riendas de Bracer a un árbol, vuelves al borde del bosquecillo para intentar echar un vistazo a tus atacantes. No tienes problemas para verlos: una docena de bandidos, armados con ballestas y espadas, se apresuran a través de la maleza hacia tu escondite.

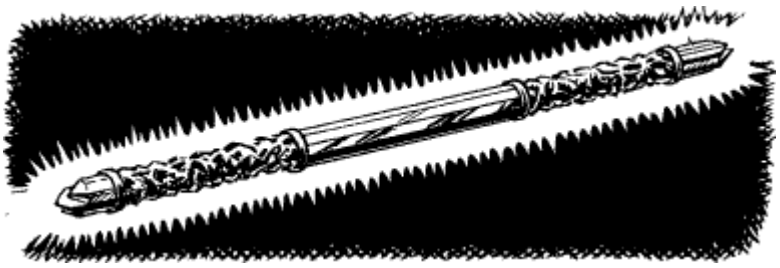
Si posees un Arco y deseas usarlo, pasa al **330**.

Si no es así, pasa al **136**.

6

En el instante en que completas la secuencia, un profundo zumbido resuena desde el interior del nivel superior, que se abre lentamente para revelar un pedestal hexagonal de cristal con un agujero circular en su centro. Tus sentidos del Kai te informan que insertar la punta del

Báculo de la Muerte en el agujero, provocará que la Puerta de las Sombras del gran arco se cierre.



Temblando de miedo y excitación, levantas el Báculo sobre tu cabeza y lo bajas con un poderoso gesto, introduciéndolo profundamente en el agujero.

Pasa al **246**.

NOTA: *Ésta es la respuesta correcta a la secuencia de números de la cuadrícula del estrado de cristal de la Sección 164.*

7

Te zambulles entre los montículos de maderas carbonizadas, con el objetivo de aterrizar en la calle adoquinada fuera de la cabaña, pero el rayo impacta contra el edificio mientras estás en el aire, y la fuerza del impacto te hace girar en otra dirección.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees Maestría en Caza, añade 2 al número que hayas escogido. Si posees Maestría en Caza y Mimetismo, añade otros 2.

Si tu puntuación total es ahora 6 o menos, pasa al **299**.

Si es 7 o más, pasa al **266**.

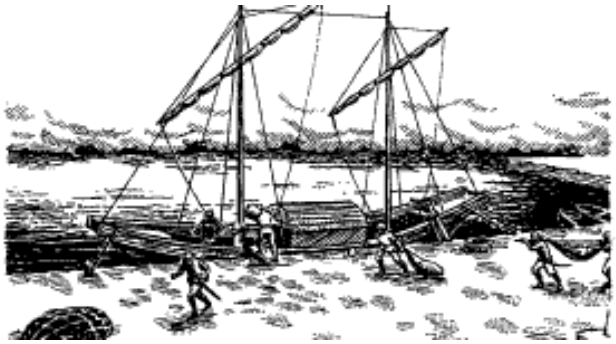
8

Has cabalgado unos ocho kilómetros hacia la aldea cuando te ves obligado a abandonar el sendero y a ocultarte. Más adelante, ves un grupo de bandidos Vakovarianos acampados en un puente que lleva el camino sobre una rápida corriente de agua. En lugar de arriesgarte a un enfrentamiento, sigues este afluente del Río Storn, casi dos kilómetros corriente abajo, hasta que encuentras un meandro poco profundo que puede ser vadeado a caballo. Cruzas por aquí, das un enorme rodeo,

y entonces regresas al camino un kilómetro y medio más adelante del campamento Vakovariano.

El camino desciende gradualmente hacia las chozas quemadas y abandonadas de Vorn, agrupadas en un mísero desorden alrededor de un muelle de piedra gris. Los bandidos Vakovarianos ocupan la ruinosa aldea, y decides que lo más prudente será dejar el camino por si se da el caso de que hayan colocado un puesto de observación. Un bosquecillo de abetos enanos te ofrece un buen escondite para tu montura. Lo atas aquí, y luego recolectas algunas hierbas y raíces para que él coma mientras estés explorando la aldea

No tienes dificultad en entrar en Vorn sin ser visto. Desde el primer piso de las ruinas incendiadas de una posada en los márgenes de la aldea, realizas una cuidadosa observación de los Vakovarianos. Parecen estar saqueando sistemáticamente las ruinas y transportando su mal adquirido botín a un barco pesquero amarrado en el muelle. Estás observando atentamente dicho barco cuando tu concentración se ve rota por el sonido de un perro ladrando.



Si posees Maestría Animal, pasa al **281**.

Si no posees esta Disciplina, pasa al **2**.

9

Con el arma en la mano, escalas por la ventana. Estás esperando que el arquero te ataque en el momento en que aparezcas, pero el balcón está desierto: ha desaparecido. Entonces tus penetrantes ojos perciben un movimiento en

el tejado de uno de los edificios de enfrente. Es el arquero. Ha saltado la estrecha calle desde la barandilla del balcón, y ahora se escapa por los tejados del barrio norte.

Con la gracia de una joven pantera, saltas la barandilla y aterrizas en el tejado del lado opuesto. Sin romper el paso, vuelas tras el asesino en fuga y le persigues hasta el borde de un almacén de techo plano al final del Callejón de la Taberna. Aquí hay una plancha de madera colocada para cubrir la distancia de diez metros hasta el siguiente tejado. El hombre cruza la plancha con paso seguro, y luego la patea para evitar que lo sigas.

Si estás decidido a seguirle y deseas intentar saltar al otro lado de la brecha, pasa al **42**.

Si no deseas hacer el salto, pasa al **191**.

10

Al oírte pronunciar la respuesta correcta a su acertijo, Shamath retrocede horrorizada. Has superado su desafío, y la humillación que siente le hiere, más afilada que cualquier espada.

Empieza a gemir. Entonces, repentinamente, un géiser de llamas brota del suelo y envuelve su cuerpo de gusano. Miras con incredulidad cómo su carne se ennegrece y dispersa en cuestión de segundos, hasta que no queda nada salvo una pila en espiral de cenizas incandescentes.

Pasa al **261**.

NOTA: *esta es la respuesta correcta al acertijo de la Diablesa Shamath en la sección 189.*

11

Cuidadosamente te acercas al círculo de rocas, tirando de tu congelado caballo por las riendas. A través de un hueco entre las piedras ves un grupo de ocho Chacales de espalda crestada alimentándose con los restos de un Carroñero de las Durncrag, un ave de rapiña similar a un buitre. Están absortos con su comida hasta que de repente detectan el olor de su comida favorita: carne de caballo vivo.

Ilustración I: (11) Con un alarido frenético, los Chacales abandonan los restos emplumados y vienen corriendo a través de la abertura de las rocas.

Con un alarido frenético, los Chacales abandonan los restos emplumados y vienen corriendo a través de la abertura de las rocas, atraídos por el olor de tu caballo. Parecen saber que está débil, y eso alimenta su furia. Tu caballo se asusta y trata de alejarse, con sus cascos agitándose peligrosamente en el aire cerca de tu cabeza, y en cuanto el primero de los Chacales comienza el ataque, te encuentras batallando para sostener las riendas con una mano y luchar con la otra.

Chacales de Vorndarol: DESTREZA EN EL COMBATE, 42
RESISTENCIA, 38

A menos que poseas Gran Maestría en el Manejo de Armas y hayas alcanzado el rango del Kai de Caballero del Sol o superior, deberás reducir tu DESTREZA EN EL COMBATE en 5 durante la duración de este combate.

Puedes eludir el combate después de cuatro asaltos pasando al **222**.

Si ganas esta lucha, Pasa al **347**.

12

La primera luz del amanecer trae un brusco cambio en el tiempo. La tormenta ha finalizado y el cielo está ahora claro y brillante, pero en el distante horizonte aún puedes ver destellos de relámpagos, y escuchas truenos resonando en las montañas.

Después de secar tu equipo y atender los pequeños cortes y abrasiones que Bracer sufrió anoche, te subes a

la silla y comienzas a andar por el camino embarrado, la mayoría del cual descubres que ha sido arrastrado por la inundación. La tierra mojada está humeando por el inusual calor del sol de la mañana, y el aire cruje cargado de extraños residuos de electricidad estática.

Continuas cabalgando por las colinas sin detenerte hasta que, poco antes del mediodía, llegas a una casucha abandonada situada junto a un pantano cenagoso. Tus sentidos del Kai te alertan que hay alguien dentro y, espoleado por la curiosidad, decides averiguar de quién se trata. Desmontas y dejas a Bracer alimentarse de la hierba de la marisma mientras vas a investigar la choza a pie. Estás a seis metros de la desvencijada puerta de madera cuando de repente se abre con un chirrido y ves a un viejo de pie en la puerta. Te está sonriendo.

Si alguna vez visitaste la ciudad de Varetta, la ciudad de Tahou, o una choza en el Paso de Ruanon en una aventura anterior de Lobo Solitario, pasa al **220**.

Si nunca has estado en ninguno de esos lugares, pasa al **53**.

13

El hombre hace un descenso lento y seguro hasta menos de tres metros de donde estás, y durante ese tiempo su arma no deja de apuntar a tu pecho. De inmediato se puede decir que se trata de un experto cazador y, a juzgar por sus pieles y su ballesta bellamente tallada, además uno con éxito.

Tus músculos están tensos como resortes, preparados para impulsarte fuera del camino de su virote en caso de que dispare. Pero entonces él dice algo que hace que te des cuenta de que, quizás, no tenga intención de matarte después de todo.

Pasa al **340**.

14

Te aproximas al líder de los bandidos cuidadosamente, sin hacer ruido. Cuando estás lo bastante cerca, le oyes

maldecir la incompetencia de sus hombres y le ves golpear con su puño el tronco de un árbol caído, lleno de frustración. Entonces, sin previo aviso, se gira para recoger algo de un morral cercano en el suelo y sus ojos perspicaces te ven acechándole. En un instante su espada está en su mano. Te abalanzas hacia delante y lanzas tu ataque, pero has perdido el factor sorpresa. Mientras detiene tu primer golpe, llama a gritos a sus hombres para que vengan en su ayuda.

Jefe de los Bandidos: DESTREZA EN EL COMBATE, 33
RESISTENCIA, 32

Puedes eludir el combate después de dos asaltos pasando al **312**.

Si ganas y la lucha dura cinco rondas o menos, pasa al **145**.

Si ganas y la lucha dura seis rondas o más, pasa al **25**.

15

Usando tu Maestría del Kai, intentas detener en seco a la criatura con una cortante orden psíquica. La bestia se estremece, con su instinto confundido, pero posee una inusual fuerza de voluntad, y puedes notar que podría imponerse a tu sugestión mental.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Por cada rango de Gran Maestro que hayas alcanzado por encima de Gran Defensor del Kai, añade 1 al número que hayas escogido.

Si tu puntuación total es de 5 o menos, pasa al **336**.

Si es 6 o más, pasa al **306**.

16

Golpeas tus talones contra los flancos de Bracer y le guías por la sucia calle. Aquí, sólo unas pocas casas tienen alguna luz, que pasa entre los agujeros y las grietas de sus cerrados postigos. Finalmente, llegas a un cruce iluminado por una solitaria farola. Estás intentado decidir

qué camino tomar cuando tus ojos se distraen con algo que se mueve en las sombras. Desde una oscura puerta aparece una pálida mujer envuelta en un manto de terciopelo negro, ribeteado con seda escarlata.

—No es noche para estar fuera cabalgando—, dice, con voz seductora y almibarada, —a menos que estés buscando compañía.

Le dices que no necesitas de su compañía y te dispones a girar tu caballo para alejarte, cuando de repente te encuentras paralizado por los ojos de la mujer, y eres incapaz de moverte. Parecen innaturalmente vibrantes, como si estuvieran repletos de un parpadeante fuego verde; ella está usando magia para intentar encantarte. Instintivamente, recurres a tus innatos poderes psíquicos del Kai para intentar disipar el embrujo, pero su magia es inusualmente fuerte.

Si posees la Disciplina de Gran Maestro de Muro Psíquico, pasa al **346**.

Si no es así, pasa al **290**.

17

Te deslizas lentamente hacia el claro, confiando en tus habilidades de camuflaje para mantenerte oculto mientras te mueves de una roca a la siguiente. Estás a menos de diez metros del cuerpo cuando escuchas el suave roce del cuero sobre la roca. Te vuelves a mirar y la voz de un hombre resuena: —¡No te muevas!

De pie entre dos rocas a tu izquierda hay un hombre de barba gris, vestido con pieles y sosteniendo una ballesta cargada. El arma está apuntando a tu corazón.

Si posees la Disciplina de Conocimiento Supremo, y deseas usarla, pasa al **201**.

Si no posees esta habilidad, o no deseas usarla, pasa al **280**.

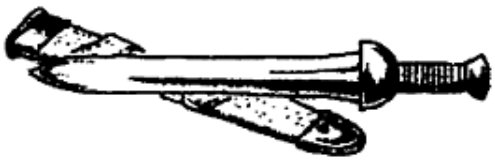
18

Más allá de la meseta, el camino desciende hacia un frondoso pinar. Charcas de agua blanca como la leche salpican esta parte del camino, algunas engañosamente profundas, haciendo la bajada difícil y agotadora. Para cuando llegas al pinar, tu caballo necesita un descanso.

Desmontas para quitarle peso de su lomo y, al coger las riendas, te das cuenta de que la solapa de tu Mochila está rota. Al revisar su contenido descubres que una de tus posesiones ha desaparecido. (Borra el segundo objeto de tu lista de Objetos de la Mochila. Si sólo tienes un objeto en la lista, borra ése en su lugar.)

En cuanto tu caballo ha descansado, vuelves a montarlo y comienzas a atravesar el pinar en dirección este.

Pasa al **300**.



19

Los tres fantasmas se precipitan entre los árboles como si persiguieran a los gatos que huyen, pero entonces interrumpen su ataque y una vez más regresan hacia la entrada de la cueva.

Sientes una hostil presencia psíquica alrededor de ellos, una malvada energía mental que crece a medida que se acercan. Usas tus habilidades del Magnakai para levantar una Pantalla Psíquica para proteger tu mente, pero ellos lanzan una repentina y masiva descarga de energía que supera tu apresurado escudo. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

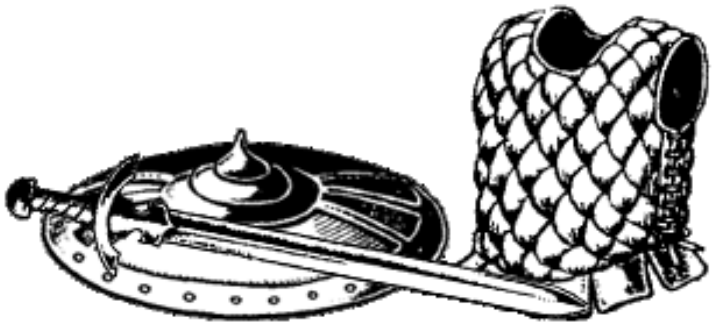
Pasa al **205**.

20

En el justo instante en que cruzas bajo el arco sientes una sacudida eléctrica correr por tu cuerpo, y unos anillos de energía blanco-azulada saltan desde el marco del arco hacia la empuñadura de la daga de Vashna. Un grito de asombro surge entre los acólitos, audible incluso sobre el viento aullador.

—Tenemos un intruso entre nosotros—, grita Cadak, levantando su cayado mágico acusadoramente hacia ti. Luchas contra el efecto paralizador de la energía e intentas liberar la daga de su vaina. Por un momento tu actual debilidad es absorbida y neutralizada por la energía impía de la hoja oscura, pero entonces la punta del cayado de Cadak se inflama con una llama carmesí y el efecto se intensifica de nuevo, adormeciendo tus miembros con su insidioso efecto.

Pasa al 228.



21

Entras por la puerta abierta, y el murmullo de la conversación y las risas mueren momentáneamente cuando todos los ojos se giran en tu dirección. Te evalúan durante unos pocos segundos; entonces las charlas y el ruido comienzan de nuevo y las miradas se dirigen a otros asuntos. Después de descender un tramo de escalones hasta el hundido piso de la taberna, te abres camino a través de la ruidosa multitud hasta el mostrador mojado de cerveza. Una fornida tabernera coloca un pichel de estaño sobre la barra ante ti y lo rellena de cerveza espumosa.

Ilustración II: (21) una fornida moza del servicio golpea con una jarra de peltre en la barra frente a ti.

—El primero va por cuenta de la casa—, dice, con un gruñido, —por el resto se paga, ¿entendido?— Inclinas la cabeza como respuesta y, mientras das un sorbo a la cerveza aguada, estudias la infame clientela de la taberna. No son una visión agradable. El Sabio Encorvado es una taberna con una reputación enfermiza, incluso entre la tumultuosa belicosidad del barrio norte de Helgor. La guardia de la ciudad nunca patrulla por aquí; una donación semanal al capitán de la guardia garantiza que siempre estarán en algún otro lugar. Del orden y de lo que pasa por ser la ley, se encarga Chegga, el dueño de la taberna, y sus dos brutales hijos: Zhola y Gorgan.

Terminas tu cerveza y la moza rellena tu pichel.

—Será una Corona de Oro—, dice, mostrando una palma callosa. Colocas la Corona sobre la barra y, cuando va a cogerla, le agarras la muñeca para evitar que se aparte.4

—¿Dónde está Smudd? ¿Está aquí esta noche?—, preguntas.

—Por allí—, gruñe, señalando un apartado oscuro en la parte posterior de la taberna. —Ahora suéltame o llamaré a Chegga.

La sueltas con calma, coges tu cerveza y caminas despacio hacia donde está sentado Smudd. Está sentado en compañía de una risueña chica del bar y no se da cuenta de tu presencia hasta que golpeas la mesa con tu pichel. El sonido le sobresalta y enseguida alcanza su espada.

Tiene un aspecto desesperado que te recuerda a una rata acorralada. Si quieres evitar una confrontación, tendrás que decir o hacer algo que tranquilice sus temores.

Si posees Alquimia del Kai, pasa al **294**.

Si deseas ofrecer algo de dinero, pasa al **169**.

Si escoges ofrecerle uno de los objetos de tu Mochila, pasa al **108**.

NOTA: *Si ya has gastado todo tu dinero, tienes una elección: podrías darle un objeto de valor similar o mayor o simplemente podrías ignorar este coste.*

22

Las sospechas del Anciano rápidamente se transforman en furia. Coge tu túnica y la abre, revelando tus pantalones y tu túnica de cuero. Reconociéndolas como originarias de Sommerlund, grita de la sorpresa mientras conjetura sobre tu auténtica identidad.

Pasa al **314**.

23

La cueva ofrece una protección adecuada, pero te inunda una sensación de malestar. Una sensación familiar hormiguea arriba y abajo por tu espina dorsal; es tu Sexto Sentido, advirtiéndote de que el peligro aguarda cerca. Te quedas en la entrada de la cueva y examinas las cercanas colinas barridas por la tormenta, pero al no poder detectar ninguna amenaza, lo ignoras y caminas hacia la zona seca. La fatiga, y este extraño tiempo, deben haber comenzado a afectar tus sentidos.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees Intuición, por cada nivel que hayas alcanzado por encima del rango de Gran Guardián del Kai añade 1 al número escogido.

Si tu puntuación total es de 5 o menos, pasa al **264**.

Si es 6 o más, pasa al **125**.

24

Abandonas la fila y entras en la choza sin ser visto. En su interior encuentras las siguientes armas:

- Espadón
- Hacha
- Espada corta
- Carcaj
- 4 Flechas
- Arco
- 3 Dagas
- Estaca

Si deseas conservar algo de lo antes indicado, recuerda hacer los ajustes necesarios en tu *Carta de Acción*.

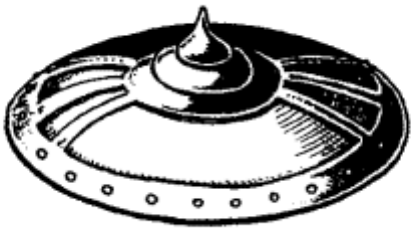
Una vez satisfecha tu curiosidad, dejas la choza y te vuelves a unir a la procesión que deja el asentamiento.

Pasa al **218**.

25

El líder de los bandidos aúlla y se aferra a la herida fatal que le has causado. Sus ojos se enturbian, y mientras cae muerto a tus pies, ves algunos de sus hombres surgiendo de los pinos circundantes. En lugar de luchar con ellos, decides que será mejor escapar mientras aún puedas hacerlo. Sales corriendo, parándote sólo para recoger el morral del capitán. Los bandidos te siguen, pero pronto te pierden entre los espesos pinos y abandonan la persecución.

Pasa al **247**.



26

Los pocos acólitos que sobreviven al combate pueden considerarse afortunados mientras se giran y huyen para salvar la vida. Los efectos del Báculo de la Muerte sobre los que cayeron bajo tus golpes son espantosos de ver. Cada uno de ellos ha sido drenado de sangre, dejando nada más que una pila desordenada de piel y huesos. Has ganado el combate, pero no sin coste. Además de cualquier punto de RESISTENCIA perdido durante el combate, ahora pierdes 5 puntos más de RESISTENCIA, dados los efectos vampíricos del Báculo.

Si tus puntos de RESISTENCIA están aún por encima de 0, pasa al **278**.

27

Dejas volar tu flecha, pero has apuntado muy mal. Golpea inofensiva en el marco de la ventana mientras el arquero escapa por el balcón.

Si deseas perseguir al hombre, pasa al **9**.

Si decides dejarlo ir, puedes abandonar la posada por la puerta principal pasando al **231**.

28

Tu rechazo a pasar bajo el arco hace que se te mire con fuertes sospechas. Un Anciano se acerca y te empuja, diciéndote que afirmes tus votos 'como un auténtico creyente'. Cuando te resistes, saca una daga y te maldice por tu insubordinación. Instintivamente, coges la muñeca del Anciano y le desarmas, pero él grita de ira y Cadak responde a su grito. Una bola de energía rojo oscuro salta de su vara y te golpea, paralizándote del cuello a los pies: pierdes 8 puntos de RESISTENCIA.

Si has sobrevivido a esta herida, pasa al **239**.

29

Gradualmente, las nubes se unen y ocultan el sol, y una vez más te ves inmerso en las fauces de la tormenta. Escuchas un leve grito arrastrado por el viento, y te giras para ver a Cadak, hirviendo de furia, descendiendo de su estrado de cristal, enarbolando su vara como una lanza ardiente. Se acerca a menos de veinte pasos y golpea la base de la vara dos veces sobre la tierra empapada por la lluvia. Al segundo golpe, un paraguas de luz espectral explota sobre vuestras cabezas y cae sobre la tierra rodeándoos a ambos.

—¡Nada puede detener la llegada de Shamath!—, grita Cadak, con sus ojos brillando enloquecidos. —La has retrasado, Lobo Solitario, eso es todo. No la has detenido. ¡Pronto pondrá su pie sobre el suelo de Magnamund y Lord Vashna tendrá su venganza!

Inspeccionas las paredes parpadeantes de esta prisión de luz arcoíris, buscando una grieta a través de la cual puedas escapar.

—¡No escaparás esta vez!—, grita Cadak, como si te hubiera leído la mente. —¡No mientras yo esté vivo!

Si posees la Sommerswerd, pasa al **135**.

Si deseas atacar al Archidruida Cadak usando el Báculo de la Muerte, pasa al **213**.

Si deseas atacar a Cadak con un Arco y una Flecha, pasa al **109**.

Si no deseas hacer nada de lo anterior, pasa al **252**.

30

Sientes una hostil presencia psíquica sobre ellos, una malvada energía mental que se fortalece mientras se acercan.

Si posees Embestida Psíquica, y has alcanzado el rango de Señor del Sol, pasa al **229**.

Si no posees esta Disciplina, o si aún no has alcanzado este rango del Kai, pasa al **142**.

31

Te quedas completamente quieto y te concentras en alcanzar el estado de trance necesario para efectuar la transición de la conciencia a la animación suspendida. Te sientes como si te durmieras, a pesar de haber entrado en un estado en el que aparentas, para cualquier observador externo, estar muerto.

Por encima de ti, la criatura sonda la niebla buscando evidencias de formas de vida. Incapaz de detectar ninguna, se va a otra parte de este plano infernal, en busca de presas con las que alimentar a sus crías. Escuchas a la bestia alada marcharse y te obligas a salir del trance de la muerte, despertando con un respingo.

Pasa al **233**.

32

El sendero serpentea por la orilla del Lago Vorndarol y asciende lentamente a una meseta de blanca piedra caliza cubierta con densa maleza. Pequeños grupos de pájaros de aspecto irregular se posan en este follaje, alimentándose de sus flores de brillantes colores. Mientras pasas, extiendes la mano y coges un puñado de estas flores amarillas que huelen enfermizamente dulce.

Si quieres probar estas flores, pasa al **293**.

Si quieres desecharlas y continuar tu viaje, pasa al **18**.

33

El callejón está negro como la brea, pero esto te causa poca dificultad. Usando tu habilidad Magnakai de Arte de Cazar, puedes descubrir el camino con facilidad. A tu caballo no le gusta, pero confía en tu mano lo suficiente para permitirte guiarle entre los desechos apestosos y los cristales rotos que hay esparcidos sobre los adoquines. Estás llegando a la calle al final del callejón cuando oyes el chasquido del pestillo de una puerta. Te detienes, y de un umbral a tu izquierda surgen dos hombres. Uno tiene aspecto nervioso, y es parcialmente calvo; el otro, un villano de rostro atezado con las orejas marcadas y un pelo rubio grasiento. Las dagas relucen en sus manos mientras avanzan hacia ti con el asesinato en sus ojos.

Silenciosamente desenvainas tu arma. Unos momentos después, cuando la envainas, está manchada con la sangre de estos dos rufianes. Al buscar en sus bolsillos encuentras 6 Coronas de Oro y suficientes alimentos para una Comida. (Recuerda hacer los ajustes necesarios en tu *Carta de Acción*)

Impaciente por irte, montas en tu caballo y le guías hacia la calle al final del callejón.

Pasa al **16**.

34

Rápidamente esquivas la oleada de autómatas que se aproxima, y les dejas golpeando inútilmente el aire con

sus espadas. La Diablesa se está poniendo una coraza blindada de acero negro barnizado, y está arrodillada para permitir que sus asistentes le ajusten las correas. Son torpes, y ella está distraída y no te ve aproximarte peligrosamente cerca del entarimado y al Báculo de la Muerte hasta que es demasiado tarde. Agarras el frío mango metálico de la vara, e instantáneamente sientes el terrible poder que está encerrado en su núcleo.

Si posees a Helshezag (la espada del Señor de la Oscuridad Kraagenskû), pasa al **94**.

Si no tienes este Objeto Especial, pasa al **225**.

35

Ensangrentado y sin aliento por el esfuerzo del combate, te separas de la lucha y huyes. Los bandidos restantes te persiguen, pero pronto te pierden entre los densos pinos y abandonan la persecución. La zona está repleta de bandidos y te ves forzado a huir hacia el norte, lejos del lugar donde dejaste a Bracer atado a un árbol. Estas preocupado por su seguridad y eres consciente de que aún te quedan muchos kilómetros para llegar al Lago Vorndarol, pero no te atreves a volver a por él. Entonces escuchas algo que te hace detenerte en tu camino: es el sonido de un caballo relinchando.

Pasa al **223**.

36

Empleas tu habilidad defensiva de Muro Psíquico para protegerte y ocultar tu mente de la horda atacante. Los Vortexi son criaturas psíquicas que buscan activamente sus presas por la fuerza de sus ondas mentales. Tu Disciplina interrumpe este proceso y la mayoría, en las

decenas de metros finales de su asalto, fallan al localizarte y desperdician su ataque.

Pero entre la horda aún quedan algunos que perciben exactamente dónde estás. Cuando te atacan, te ves obligado a defenderte con todas tus fuerzas.

Vortexi: DESTREZA EN EL COMBATE, 40
RESISTENCIA, 22

Por cada rango del Kai que hayas alcanzado por encima de Gran Guardián del Kai, puedes añadir 2 a tu DESTREZA EN EL COMBATE para la duración de este combate. Si posees la Sommerswerd, recuperas 5 puntos de tu puntuación de RESISTENCIA.

Si vences el combate, pasa al **46**.

NOTA: *En la publicación original de ese libro te indican que añadas 5 puntos a tu puntuación de RESISTENCIA. Creemos que nuestra modificación al indicar recuperación en lugar de adición es más cercana a la intención del autor. (PAE)*

37

En tu desesperación para evitar que el Anciano de la voz de alarma, arremetes con tu puño cerrado y le golpeas directamente en la mandíbula.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número escogido está entre 0 y 4, pasa al **333**.

Si está entre 5 y 9, pasa al **134**.

38

Sobrevives a la caída en la calle sin romperte ningún hueso, pero quedas inconsciente cuando tu cabeza golpea los adoquines mojados. Durante más de una hora yaces allí hasta que recuperas la consciencia. Magullado, sangrando, y con un terrible dolor de cabeza, descubres consternado que, mientras has estado tirado en la calle, te han robado.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte* (0=10). El número que escojas es igual al número de puntos de RESISTENCIA que pierdes por la caída. También es igual al

número de Coronas de Oro que han sido robadas de la Bolsa de tu cinturón, y del número de Objetos que han desaparecido de tu Mochila (haz los ajustes necesarios en tu *Carta de Acción*).

Maldiciendo tu suerte y a los ladrones de esta apestosa ciudad, vuelves con paso cansado a los establos del Sabio Encorvado para recoger tu caballo.

Pasa al **341**.

39

Usas tu habilidad del Magnakai de Medicina para detener el torrente de sangre que brota de tu cuello rajado, y para reparar tu músculo desgarrado, pero te lleva varios minutos hasta que el flujo de sangre y el dolor remiten. La fuerza comienza a retornar a tus doloridas extremidades cuando media docena de bandidos vienen corriendo por las rocas hacia ti, agitando espadas y dagas en sus manos. Te fuerzas a levantarte con cansancio y desenvainas tu arma mientras se aproximan, dando tajos y apuñando el aire con sus relucientes hojas.

Bandidos Vakovarianos:	DESTREZA EN EL COMBATE, 38
	RESISTENCIA, 38

Dada tu herida y la velocidad de su ataque, a menos que poseas Maestría en Caza debes reducir tu DESTREZA EN EL COMBATE en 5 durante las primeras tres rondas de este combate.

Puedes eludir el combate después de seis rondas pasando al **59**.

Si vences el combate, pasa al **348**.

40

Susurras las palabras del Conjuro de la Hermandad de *Mano Relampagueante* y apuntas a los acólitos que se aproximan. Una sensación de hormigueo recorre tu brazo hasta culminar en un rayo de energía blanco-azulada. Lo

disparas desde tu dedo índice y explota entre ellos, matándolos al instante.

Pasa al **325**.

41

Te apresuras por el camino y te unes al final de la procesión. Momentos después, dos Ancianos pasan corriendo por tu lado, gritando y maldiciendo en un intento de reunir a los acólitos que han huido del camino en la confusión. Te permites una sonrisa furtiva mientras ajustas la capucha de tu túnica y levantas tu antorcha en alto.

Pasa al **250**.

42

Envainas tu arma, corres hacia el borde del almacén, y te lanzas hacia el tejado del edificio de enfrente.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees Maestría en Caza y has alcanzado el rango de Gran Guardián del Kai o superior, añade 3 al número que hayas elegido.

Si tu puntuación total es ahora de 3 o menos, pasa al **154**.

Si está entre 4 y 7, pasa al **310**.

Si es 8 o superior, pasa al **70**.

43

El sondeo del Anciano atraviesa tu escudo mental y de repente se da cuenta de que eres un intruso. Coge tu túnica y la abre, revelando tus pantalones y tu túnica de cuero. Reconociéndolas como originarias de Sommerlund, grita por la sorpresa mientras conjetura sobre tu auténtica identidad.

—¡Cogedle!— brama, y una veintena de acólitos se vuelven y corren a obedecer la orden. Desenvainas tu arma y luchas contra ellos con una habilidad y un valor extraordinarios, pero finalmente eres superado por su número. Para cuando logran desarmarte e inmovilizarte

contra el suelo rocoso, más de treinta de ellos yacen muertos o gravemente heridos en un estrecho círculo a tu alrededor.

Miras desafiante al anillo de rostros siniestros iluminados por antorchas que se ciernen sobre ti. Entonces la cara del Anciano entra en tu campo de visión y se burla con desdén. Coloca la punta de una varita brillante en tu frente, y de repente hay una explosión de luz blanca. Por desgracia para ti, es la última sensación que jamás experimentarás.

Tu vida y tu misión terminan aquí, en el camino a la Garganta de Maaken.

44

Estás de pie dentro de una montaña de hielo. Una turbia visión azulada se extiende en todas direcciones, y aquí la luz aparece doblada y fracturada por las innumerables facetas congeladas del agua. Estás encerrado pero aún puedes moverte; puedes avanzar hacia adelante a través de las aparentemente sólidas paredes como si te estuvieras moviendo por el aire.

Caminas confiadamente a través de la terrible y extraña belleza de este mundo de cristal, avanzando hacia la tenue y centelleante luz distante, que primeramente te arrastró a las montañas. Lentamente, la inmensidad helada comienza a cambiar y ves nuevas maravillas. Hay tesoros: vetas de oro, gemas sin pulir, cofres de monedas, perlas, y rubíes. Y hay túmulos y tumbas olvidadas, donde los cadáveres miran tu paso con ojos ardientes. Sus cadavéricas miradas roban el calor de tu cuerpo y te dejan tiritando en estado de shock: pierdes 4 puntos de RESISTENCIA.

Finalmente dejas atrás el hielo y emerges en los oscuros recovecos de una enorme caverna. Aquí descubres la fuente de la luz, y a su tenue resplandor, eres testigo de una escena que te hace temblar de miedo.

Pasa al **327**.

45

Gwynian abre su sobre y extrae un pergamino amarilleado por el tiempo que extiende sobre la lisa mesa de piedra: es un mapa del norte de Magador. Señala el Lago Vorndarol y te dice que el centro de las extrañas tormentas que han barrido esta región se calcula que esté a unos pocos kilómetros de la orilla este del lago, cerca de la Garganta de Maaken. La aldea de Vorn, o lo que queda de ella, está localizada en la orilla sur, cerca de un afluente del Río Storn. Te aconseja que permanezcas en guardia en todo momento y, para ayudarte en tu misión, te da un amuleto de su propiedad.

—Ponte esto, Gran Maestro—, dice mientras coloca el cordón del disco de platino alrededor de tu cuello. —Te mantendrá a salvo de algunos de los peligros que te aguardan en la Garganta de Maaken.

(Anota este Amuleto de Platino, que llevarás colgado del cuello, como un Objeto Especial en tu *Carta de Acción*. No necesitas descartar otro objeto a cambio si ya estás llevando el máximo de objetos permitidos.)

Pasa al **297**.

46

Has destrozado el poder de la horda Vortexi. Se contraen y desvanecen, y sus débiles y tenues restos son azotados y dispersados por los vientos de la violenta tormenta. Por unos momentos se abre un claro entre las turbulentas nubes y unos pocos rayos de luz solar se abren paso para bañarte en un cálido y amarillo resplandor. Esta calidez vigoriza tu cuerpo y tu mente: restaura tus puntos de RESISTENCIA a su valor original.

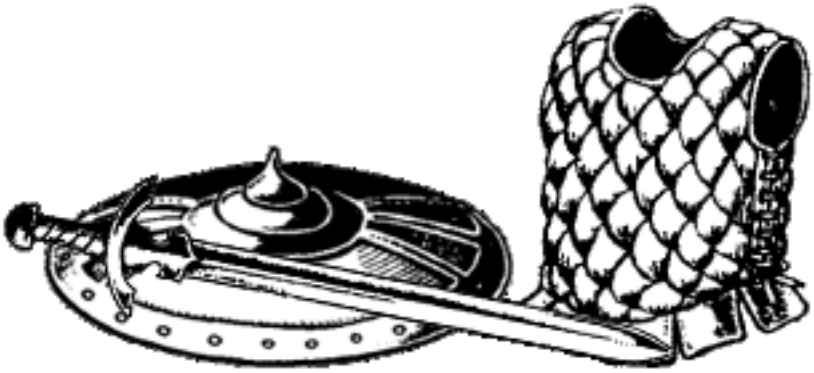
Para continuar, pasa al **29**.

47

En la esquina más alejada de esta choza se encuentran un hombre y una mujer. Se acurrucan juntos, con los ojos muy abiertos y temblando de miedo. Sus ropas, antaño hermosas, están andrajosas y cubiertas de lodo, y puedes ver que entre ellos sostienen un bebé que está claramente enfermo y con fiebre. Bajas tu arma y les aseguras que no quieres hacerles ningún daño, pero aunque estás seguro de que entienden tus palabras, te siguen mirando con terror en sus ojos.

Si tienes algo de comida y deseas ofrecérsela, pasa al **122**.

Si no tienes comida, pasa al **217**.



48

La criatura ruge de dolor cuando tu Flecha se clava en su hombro. Por desgracia, sólo es una herida y no detiene el avance de la bestia. Te echas al hombro el Arco y desenvainas tu espada, guiando a tu caballo con tus rodillas para prepararte a encarar a la bestia. Pero en cuanto ve a la criatura, se asusta y se alza sobre sus patas traseras, relinchando de miedo, con sus pezuñas arañando frenéticamente en el aire. Vuelves a controlarlo usando tus habilidades innatas del Kai, pero al hacerlo momentáneamente distraes tu atención de la bestia que te ataca a medida que se acerca y te golpea con sus poderosas zarpas.

Ilustración III: (48) La criatura ruge de dolor cuando tu Flecha se clava en su hombro.

Corvayl Negro: DESTREZA EN EL COMBATE, 44
RESISTENCIA, 52

Reduce en 10 tu DESTREZA EN EL COMBATE sólo durante la primera ronda de este combate.

Si vences el combate, pasa al **210**.

49

Al mirar más atentamente descubres que uno de los lados del amuleto está cubierto con un grabado detallado que simboliza una siniestra escena. Retrata el resurgir de una monstruosa criatura de las profundidades de un gran precipicio, rodeada por todas partes por una horda de guerreros esqueléticos. Al momento reconoces la representación del Señor de la Oscuridad Vashna y sus esbirros, surgiendo de las profundidades de la Garganta de Maaken.

Pasa al **238**.

50

La escalofriante mirada de Shamath cae sobre ti y tu sangre se congela en tus venas. Señala con un dedo envuelto en un guante negro el lugar donde te escondes, y pronuncia una frase atronadora en la Lengua Oscura que resuena como un trueno metálico en la cueva abovedada. Entonces, lentamente, levanta su otra mano y la coloca junto a la primera. Una masa de energía crepitante estalla al aparecer, moviéndose entre sus palmas extendidas. Ella sacude sus enormes muñecas y los remolinos de energía se dirigen retorciéndose hacia ti. Antes de que puedas esquivarlos, te rodean y se arremolinan alrededor de tu cuerpo, apresándote en una jaula de energía viviente.

Shamath echa su cabeza hacia atrás y el suelo se estremece rítmicamente bajo el peso de su risa. Tú miras por los huecos del campo de fuerza arremolinada y ves que ahora sus asistentes están corriendo hacia ti.

Si posees la Daga de Vashna, pasa al **273**.

Si no posees dicho Objeto Especial, pasa al **179**.

51

Quedas aturdido y chamuscado por el impacto de la bola relampagueante. Como un borracho, te tambaleas sobre tus pies mientras usas tu Disciplina del Magnakai de Concentración para extinguir las partes de tu capa y túnica en llamas por la explosión. Entonces desenvainas la Sommerswerd y examinas la empuñadura, pero para tu sorpresa no hay signos de daño alguno.

Tu aterrorizado caballo se ha detenido en la orilla del río, y le llamas usando tus habilidades innatas del Kai para calmarlo y poner su miedo bajo control. Finalmente responde y regresa para reunirse contigo. Rápidamente te subes en la silla y galopas a lo largo del camino del río, impaciente por poner distancia entre tú y esta tormenta mortal.

Pasa al **80**.

52

De repente parpadean y todos desaparecen de la vista. Frenéticamente, registras el cielo encapotado buscando alguna señal de dónde han ido esas criaturas, pero no las detectas hasta que empleas tus habilidades psíquicas.

Con los ojos cerrados puedes dibujarlos con el ojo de tu mente. Las ves volando en círculos sobre su guarida; entonces se separan y descienden en picado para atacarte.

Sacas tu arma y detectas que un aura de protección la protege de las temperaturas extremas de este lugar. Entonces un grito horrible resuena en el aire, y te encuentras luchando contra el impulso de abrir los ojos mientras la primera de las bestias se abalanza sobre ti.

Lavas: DESTREZA EN EL COMBATE, 48 RESISTENCIA, 42

Puedes eludir este combate después de seis asaltos pasando al **276**.

Si ganas el combate, pasa al **3**.

53

—Bienvenido, Gran Maestro. Soy Gwynian de Varetta—, dice el hombre de pelo gris, con una voz clara que desmiente su edad. —Ven y habla un momento conmigo. Conozco tu propósito y tengo algo que te ayudará en tu misión. Vamos, no temas. Soy un amigo.

Te sorprende que conozca tu verdadera identidad, pero tus sentidos del Kai te confirman que no supone una amenaza para tu seguridad. Dice la verdad.

Pasa al **178**.

54

Con el corazón lleno de odio, avanzas contra tu despreciado enemigo, pero él levanta sus manos ante su rostro y su imagen se desvanece. Está usando un conjuro de invisibilidad, pero no le mantiene completamente oculto: aún puedes ver la silueta de su bastón y de su cuerpo titilando cuando se mueve hacia la pared de luz del fondo.

Archidruida Cadak: DESTREZA EN EL COMBATE, 50
RESISTENCIA, 35

Si vences este combate, pasa al **298**.

NOTA: *Hay muchas indicaciones acerca de que el Archidruida Cadak debería ser inmune tanto al Ataque Psíquico como a la Acometida Psíquica, pero no a la Embestida Psíquica. El Alto Sacerdote Cener que luchó en* ***"Los Señores de la Plaga de Ruel"*** *en las Secciones 156 y 212 es inmune a estas Disciplinas psíquicas menores, y en la Sección 267 de este libro se describe la mente del Archidruida Cadak como 'bien protegida'. (PAE)*

55

Muestras el Disco Rúnico e inmediatamente el Anciano se aplaca. Lo reconoce como el distintivo del Gremio de Rhem, la hermandad de asesinos más temida de todo el norte de Magnamund. Es consciente de que algunos de los asesinos de la hermandad han sido contratados como agentes para llevar a cabo misiones para los acólitos, y asume a la vez que tú eres uno de esos agentes.

Se aparta unos pocos pasos, inclina su cabeza y se marcha a atender otros asuntos en la proa de la embarcación. Aquellos sentados a tu alrededor te miran con una curiosidad incómoda. Para evitar sus atenciones, te levantas y te vas a la popa, donde una veintena de acólitos están orando de rodillas.

Pasa al **124**.

56

Te apresuras entre la multitud apelotonada y te tambaleas hacia la calle. En cuanto giras hacia los establos para ir a recuperar tu caballo, tu visión de águila descubre un movimiento en un balcón del segundo piso. Es el arquero que viste hace unos pocos minutos, el hombre de negro que huyó de la galería.

Conteniendo la respiración ves cómo se sube a la barandilla del balcón y salta sobre la estrecha calle al tejado del edificio de enfrente.

Si posees un Arco y deseas usarlo, pasa al **120**.

Si no es así, pasa al **274**.

57

Pronuncias las palabras del Conjuro de la Hermandad *Red* y señalas con tu mano derecha a la gruñona Diablesa. Una fluida oleada de hilos pegajosos salta desde tus dedos y se enreda en sus piernas, dándote los preciosos segundos que necesitas para alcanzar el entarimado.

Recoges el Báculo de la Muerte del piso del nivel inferior del estrado y te doblas al sentir su peso antinatural. En el mismo momento, la Diablesa se libera de la pegajosa red

y grita con una ira impía, y el sonido levanta tu cuerpo y te envía deslizándote por el suelo.

Desesperado, luchas por mantenerte agarrado al Báculo mientras la furiosa Shamath se acerca hacia ti. El ensordecedor sonido de su grito suena una vez más en tus oídos mientras aferras la vara contra tu pecho y das un salto apresurado hacia el oscuro olvido de la Puerta de las Sombras.

Pasa al **270**.

NOTA: *Si ya llevas el número máximo permitido de Objetos Especiales, debes descartar uno a favor del Báculo de la Muerte. Si posees a Helshezag, la espada del Señor Oscuro Kraagenskûl, ahora está destruida, desintegrada por el poder del Báculo de la Muerte, y debes borrarla de tu lista de Objetos Especiales. En la Sección* ***94*** *también implica una pérdida de 5 puntos de RESISTENCIA por este incidente.*

58

Desenvainas la Sommerswerd y un halo de luz dorada envuelve su hoja forjada por los dioses. La caverna, oscura y sombría, es inundada por su hermoso resplandor y los asistentes de la Diablesa Shamath vacilan ante él. La empuñadura se calienta en tus manos, y una extraña sensación de éxtasis milagroso se extiende por tus brazos y circula por tu cuerpo. Ya no actúas como si sostuvieras la espada; estás en comunión con ella. Recuperas 5 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar, pasa al **85**.

59

Ensangrentado y sin aliento por el esfuerzo del combate, te separas de la lucha y huyes. Los bandidos restantes te persiguen, pero pronto te pierden entre los densos pinos y abandonan la persecución. La zona está repleta de bandidos y te ves forzado a huir hacia el norte,

lejos del lugar donde dejaste a Bracer atado a un árbol. Estas preocupado por su seguridad y eres consciente de que aún te quedan muchos kilómetros para llegar al Lago Vorndarol, pero no te atreves a volver a por él. Entonces escuchas algo que te hace detenerte en tu camino: es el sonido de un caballo relinchando.

Pasa al 223.

60

Durante incontables minutos te precipitas en un vertiginoso abismo de oscuridad y vientos aullantes, desgarrado por vientos congelados que te cortan hasta la médula a pesar de tus protecciones del Magnakai. Entonces, como si despertaras de un sueño, la sensación de caída se detiene abruptamente, y te encuentras de pie en una meseta de negra roca volcánica, salpicada de cráteres y dividida por ríos de lava ardiente. Das unos pasos tentativos, y sientes como la tierra se hunde bajo tus pies. La fina costra de lava enfriada se arruga y desgarra, y un chorro de parpadeante fuego amarillo se dispara hacia arriba para rodear tus piernas.

Tus habilidades de Concentración están suficientemente desarrolladas como para protegerte de las llamas y de la infernal temperatura, pero te sorprende que tus botas y ropas no se prendan fuego. Entonces sientes que estás completamente protegido por un campo de energía emitido por el Amuleto de Platino que te dio Gwynian el Sabio. Le das silenciosamente las gracias por su regalo, puesto que sospechas que incluso con tus habilidades del Kai estarías en apuros para sobrevivir en este extraño dominio.

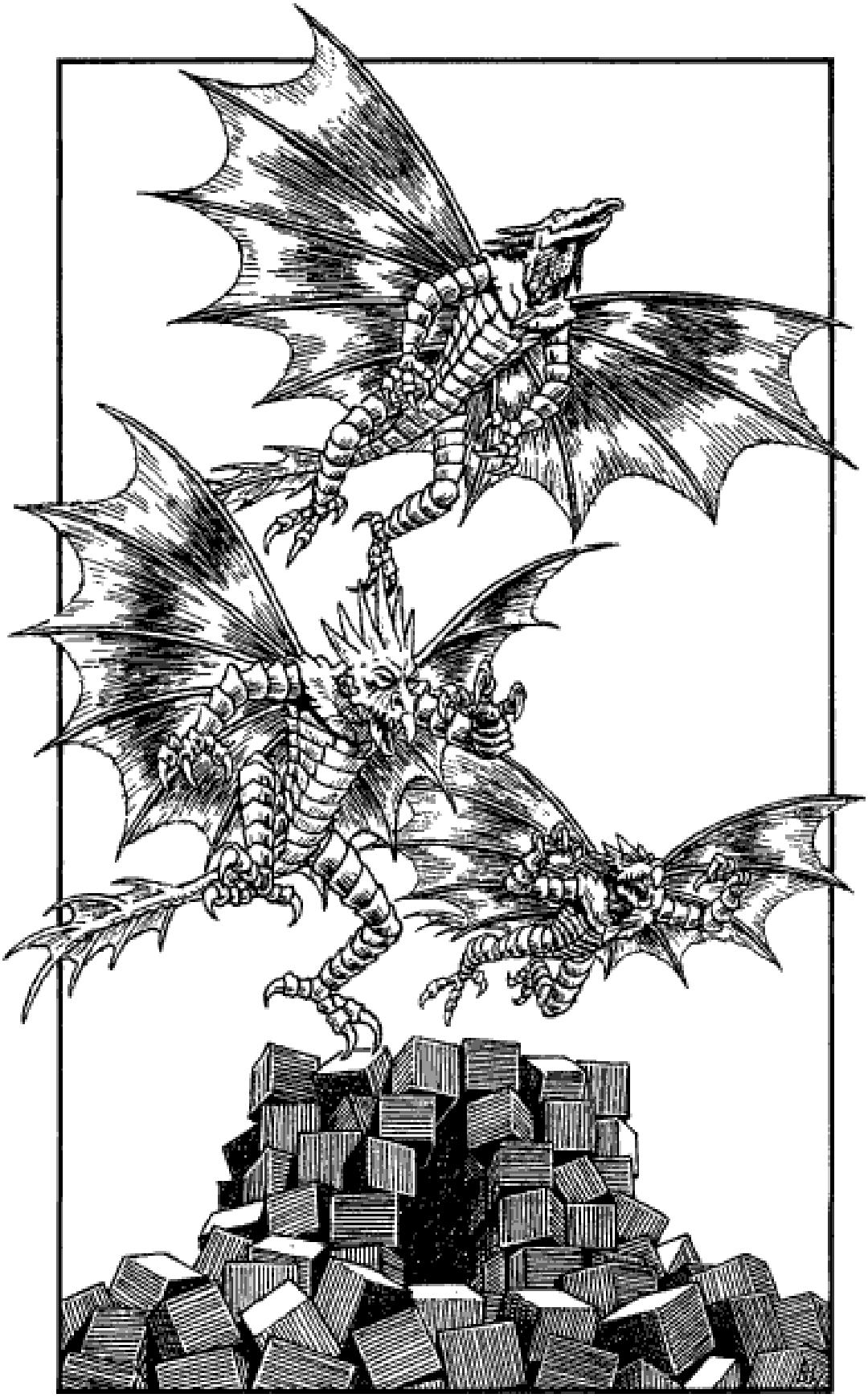


Ilustración IV: (60) De repente, un trío de criaturas de piel córnea surgen del oscuro hueco.

Con dificultad cruzas el terreno semi-fundido y llegas a una isla de roca basáltica azul-grisácea, sembrada de cubos de azabache y obsidiana. En el centro de la isla descubres una enorme pila desordenada de cubos, formando un tosco templo. Hay un hueco irregular en su base y, a medida que te acercas, sientes que algo acecha allí. De repente, un trío de criaturas de piel córnea emergen del oscuro hueco y se mueven por el aire con alas que brillan como el oro bruñido. Las ves ascender, pero tienes problemas para seguir su vuelo cuando sus cuerpos comienzan a parpadear dentro y fuera de la existencia.

Si posees Maestría en Caza, y has alcanzado el rango de Señor del Sol, pasa al **158**.

Si no posees dicha Disciplina, o si no has alcanzado dicho nivel de rango del Kai, pasa al **52**.

61

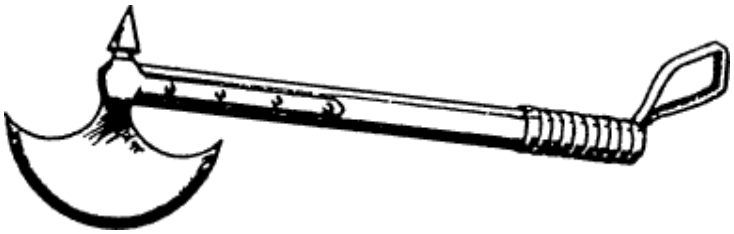
Tu ascenso por las colinas se ve frenado por el accidentado terreno. Miles de enormes rocas de granito alfombran la ladera, obligándote a moverte continuamente en *zigzag* en tu camino hacia el pico arbolado, a menos de ocho kilómetros de distancia. El clima se vuelve realmente frío mientras escalas y, aunque estás protegido por tus habilidades innatas de Concentración, tu caballo no es tan afortunado. Te lleva dos horas alcanzar la cima, pero eres recompensado con una espectacular vista del Lago Vorndarol.

El descenso del pico es mucho más rápido. El camino es ancho y menos tortuoso, y el propio pico te protege a ti y a tu caballo de los vientos helados que soplan por el lago. Has descendido unos dos kilómetros cuando de repente tu habilidad de Sentido de Orientación te alerta de un peligro; sientes que más adelante hay una emboscada. Sales del camino y desmontas, dejando tu caballo atado a una roca mientras exploras a pie el camino. Sacas tu arma y la mantienes a mano por si hay algún bandido merodeando.

Pronto llegas a un afloramiento elevado de granito que te permite ver un pequeño claro entre las rocas. En el centro de esa zona despejada yace el cadáver de un oso salvaje.

Si deseas descender al claro y examinar el cadáver con más atención, pasa al **17**.

Si prefieres esperar aquí y observar el claro a distancia, pasa al **88**.



62

El gordo borracho apenas puede creer en su suerte cuando coges la Bolsa de tu cinturón y cuentas diez Coronas de Oro sobre su sucia mano.

—¡Que los dioses bendigan sus botas, señor!— cacarea, mientras se mete las Coronas en el bolsillo. —Si necesita visitar el Sabio Encorvado, tiene que tomar el Callejón de la Taberna, por allí—, dice con entusiasmo mientras señala la calle que va hacia el este.

Con la alegre risa del borracho resonando en tus oídos, pones a Bracer a medio galope y entras en esa calle apestosa. Sujetas a las paredes de los edificios aledaños hay antorchas empapadas de aceite que sirven para iluminar los carteles de las bodegas y las tabernas. Están toscamente pintados con emblemas: un hacha de batalla chorreando sangre, un caballo alado, un sol lloroso saliendo de un cráneo roto. No hay ninguno que parezca un sabio encorvado, y comienzas a sospechar que te han timado, cuando de repente escuchas el sonido de juerga de borrachos viniendo de un edificio de dos plantas situado al final de la calle. Sus puertas de roble están abiertas y el vivo resplandor anaranjado de su hogar crepitante se derrama tentadoramente en la penumbra de esta noche oscura. Aunque no tiene pintado ningún

emblema, percibes que has llegado a la Posada del Sabio Encorvado.

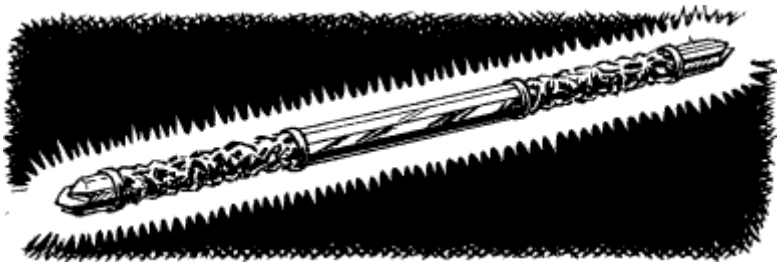
Al acercarte, un mozo de cuadra de rostro pálido sale de una cabaña de madera apoyada precariamente contra la pared de la taberna. Por una Corona de Oro (réstala de tu *Carta de Acción*), se hace cargo de tu caballo y te indica la puerta de la taberna.

Pasa al **21**.

NOTA: *Si ya te has gastado todo tu dinero, tienes una elección: en su lugar puedes darle un objeto de valor similar o mayor o simplemente puedes ignorar este coste.*

63

Miras hacia el estrado y ves una vara de retorcido metal negro. Sus dos metros de longitud parecen insignificantes al lado de la bota enorme de la Diablesa.



—Casi ha llegado el momento del traslado—, dice la joven. —Shamath debe ser detenida, y sólo tú puedes pararla.

—Pero, ¿cómo?— respondes desconcertado.

—¡Simple! Debes robar el Báculo de la Muerte y entrar en la Puerta de las Sombras antes que ella. Usa la vara para destruir la plataforma de cristal de Cadak, esto cerrará la puerta y evitará que la Diablesa entre en Magnamund.

Pero te lo advierto, Lobo Solitario. Tendrás muy poco tiempo para conseguirlo, así que no te retrases una vez regreses a tu mundo. Debes destruir la plataforma de Cadak tan rápido como sea posible, o Shamath te seguirá. Aquí tiene gran fuerza y poder, pero en Magnamund sus poderes la volverían invencible.

La joven mira sobre su hombro, como si estuviera siendo perseguida por un cazador invisible. —Desearía poder ayudarte más, Lobo Solitario—, dice con inquietud, —pero tengo que luchar mi propia batalla. ¡Ten valor, Gran Maestro, pero sobre todo sé rápido!

Y con estas palabras comienza a desvanecerse ante tus ojos. En cuando desaparece por completo, la cueva resuena con un rugido ensordecedor. Es el grito de furia de Shamath. ¡Te ha visto!

Pasa al **50**.

64

Levantáis el campamento y os ponéis en marcha poco después del amanecer. A media mañana, llegáis a un paso elevado desde donde ves el Lago Vorndarol por primera vez. Usas tu habilidad Magnakai de Arte de Cazar para aumentar tu visión y, al volverse la visión del lago más nítida y clara, distingues las ruinas de Vorn en la orilla sur. La aldea se ve oscura y desolada, pero no sin signos de vida. Hay varios puntos de luz, fogatas a juzgar por su color, y puedes ver el aparejo de una vela cuadrada: hay un barco atracado en el muelle.

Bayan está preocupado por la seguridad de su familia, y desea regresar con ellos ahora que te ha guiado a la vista de Vorn. Le agradeces su ayuda y le ofreces algo de dinero, que acepta agradecido. Escoge un número de la *Tabla de la Suerte* (0=10). El número que has escogido es la cantidad de Coronas de Oro que das a Bayan. Si no tienes suficiente dinero, debes darle todas las Coronas de Oro que tengas, más un objeto de tu Mochila.

Para continuar, pasa al **8**.

65

Los fantasmas aulladores vienen zigzagueando por la tormenta. Rodean el reluciente gran arco en una larga cadena ininterrumpida, y entonces, uno por uno, se abalanzan hacia el lugar donde te alzas.

Tus instintos del Kai te informan que el Báculo de la Muerte posee el poder de rechazar a estos fantasmas psíquicos, si tienes el coraje de usarlo. También sientes que será inevitable tener que pagar un precio si usas un arma forjada por el Rey de toda Oscuridad.

Si deseas usar el Báculo de la Muerte, pasa al **263**.

Si decides no emplear esta arma, pasa al **83**.

66

Te despierta poco después del alba el olor del jala recién preparado. Fyrad ya se ha levantado y está ocupado preparando el desayuno. Te ofrece una taza humeante y contemplas la húmeda ladera, pensado en tu misión mientras saboreas esta deliciosa bebida.

Después del desayuno, Fyrad te habla sobre un paso que lleva directamente a la orilla este; luego reúne su equipo y recoge las pieles y lo carga en su mula. Está cansado de evitar bandidos y tormentas y ha decidido levantar el campamento y abandonar su refugio de las montañas. Os deseáis mutuamente suerte antes de despediros finalmente. Al dejar la cueva, te marchas hacia el este y Fyrad al sur.

Las indicaciones del cazador son precisas y útiles. Encuentras el paso y a mediodía has llegado a una blanca meseta calcárea cubierta con densa maleza. Pequeños grupos de pájaros de aspecto irregular están posados en este follaje, alimentándose de sus flores de brillantes colores. Mientras pasas, extiendes la mano y coges un puñado de estas flores amarillas, que tienen un fuerte olor dulzón.

Si quieres probar estas flores, pasa al **293**.

Si quieres desecharlas y continuar tu viaje, pasa al **18**.

67

El embarrado camino asciende hasta la cima de una colina, y luego baja dando vueltas hasta un bosquecillo de árboles de aspecto enfermizo, agrupados en la base de un barranco. Te das cuenta de que el viento nocturno se ha estado volviendo más cálido y, para cuando llegas al bosquecillo, unas pocas gotas de lluvia comienzan a salpicar la capa sobre tus hombros. En pocos minutos esta suave ducha se transforma en un aguacero torrencial. De repente, el trueno resuena sobre tu cabeza y relámpagos de luz blanca caen para explotar entre los árboles que te rodean, prendiéndoles fuego. Advertido del peligro, buscas a través de la pared de lluvia un refugio seguro.

Ayudado por tus sentidos del Kai, detectas dos posibles lugares para refugiarte de la tormenta: una saliente cornisa de roca, y la entrada de un viejo pozo minero.

Si deseas guarecerte bajo la cornisa, pasa al **209**.

Si deseas buscar refugio en el pozo minero, pasa al **128**.

68

La inesperada visión de la cara de tu hermano muerto te deja temblando y con la boca reseca, pero afortunadamente tu Maestría del Kai de la defensa psíquica protege tu mente del efecto completo del shock psíquico: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al **195**.

69

Instintivamente, apartas tu cabeza a un lado para intentar evitar ser golpeado en el rostro por este mortal proyectil.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees Maestría en Caza, añade 2 al número escogido.

Si tu puntuación final es de 3 o menos, pasa al **271**.

Si es 4 o más, pasa al **165**.

70

Haces el salto aparentemente sin esfuerzo, vuelas por el aire y realizas un aterrizaje perfecto en el tejado opuesto. Por un segundo el arquero vestido de negro se detiene junto a una alta chimenea y se gira para mirarte. Está claramente preocupado por lo eficaz de tu persecución. Entonces, otras tres figuras embozadas surgen de detrás de la chimenea y se colocan a su lado. Te miran silenciosamente unos momentos hasta que uno de ellos levanta su mano y lanza una esfera cristalina en tu dirección.

La esfera se rompe a tus pies y, en un instante, tus piernas son rodeadas por una masa reptante de enredaderas mágicas. Para cuando logras liberarte, te das cuenta de que ni el asesino ni sus cómplices están a la vista. Cuidadosamente, te aproximas a la chimenea y allí, junto a su base, encuentras una moneda de metal oscuro del tamaño de una mano, grabada con runas. Coges este disco y lo introduces en el bolsillo de tu túnica. (Apunta este Disco Rúnico en tu *Carta de Acción* como un Objeto Especial. Deberás descartarte de otro objeto si con éste superas el número máximo permitido.)

Habiendo perdido de vista a las cuatro figuras, decides que es el momento de abandonar la persecución. Cansado, bajas del tejado y desandas tu camino de vuelta a los establos del Sabio Encorvado para recuperar tu caballo.

Pasa al **341**.

71

Apresuradamente, recitas las palabras que activan el Conjuro de la Hermandad de *Contrahechizo*. Para tu repentino horror descubres que el conjuro es ineficaz contra este rayo de energía y, con una cegadora erupción de luz blanca, explota entre las maderas carbonizadas. La explosión y la sacudida te envían tambaleándote hacia atrás hasta golpear contra una pared ennegrecida por el hollín: pierdes 12 puntos de RESISTENCIA.

Si aún sigues vivo, pasa al **200**.

72

El paraguas de luz rápidamente se desvanece dejándote bajo una lluvia torrencial, cerca de la base del estrado de cristal. A través del aguacero, puedes ver cómo los acólitos van regresando lentamente. Están preocupados por la seguridad de su líder e impacientes por la invocación exitosa de su señor desterrado.

A pesar del frío, aprietas con fuerza el gélido Báculo de la Muerte y subes por los niveles hasta llegar a lo alto del estrado. Notas que el entarimado de cristal controla la apertura y cierre de la Puerta de las Sombras, y sabes que debes intentar cerrar la puerta antes de que Shamath aparezca. Frustrado, levantas el Báculo y lo dejas caer contra el suelo del nivel superior, pero hace poco daño. Podría llevarte toda la vida destruir el pedestal de esta manera.

Entonces una ola de energía eléctrica crepita por el marco del gran arco y la sangre se te congela en las venas, porque sabes que, en una oscura y distante caverna en el Plano de la Oscuridad, la Diablesa Shamath ha puesto su pie en una Puerta de las Sombras. ¡Su viaje a Magnamund ha comenzado!

Pasa al **164**.

73

Clavas tus talones en los flancos de Bracer poniéndolo al galope por el camino, alejándoos del saliente de roca y del muro de agua que se abalanza sobre vosotros amenazando con ahogaros a ambos. Por desgracia, apenas has cubierto unas pocas docenas de metros cuando eres alcanzado y arrastrado por el embravecido torrente.

Durante incontables minutos te precipitas por la quebrada, impulsado por la torrencial corriente de la inundación. Tu terrorífica experiencia llega a su fin cuando eres depositado sobre una estrecha isla de roca en el centro del furioso torrente. Unos minutos más tarde divisas a Bracer; está aguantando en una zona de terreno elevado cerca del borde de la quebrada. Está claramente

aterrorizado, pero parece estar físicamente bien tras esta experiencia. Pasas una larga y miserable noche en esta roca, esperando que las aguas de la crecida desciendan. Debido a las heridas sufridas en el torrente, pierdes 5 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al **12**.

74

Recurres a tu Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica para mantener a salvo tu identidad de la sonda mental del Anciano. Notas que su poder psíquico es enorme, y temes que tus defensas no sean suficientes para rechazarlo.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees Mimetismo, añade 3 al número que hayas escogido. Además, si posees Psicoquinesia, añade otros 3; y si posees Alquimia del Kai, añade 2.

Si tu puntuación total es de 9 o menos, pasa al **43**.

Si es 10 o más, pasa al **258**.

75

Coges al bandido con una apretada llave y le exiges saber quién le envió a emboscarte.

—Nadie me envió—, suplica, —nadie... nadie en absoluto. Planeaba robar a unos cuantos acólitos, eso es todo. Algunos de ellos tienen oro y baratijas que valen un buen dinero en Vakovar. Este camino ha sido productivo para mí. Hemos conseguido buenos botines en el último mes o así. No estábamos detrás de ti en particular. No, simplemente ocurrió que has pasado cabalgando por aquí, eso es todo.

Tus sentidos del Kai te informan que está diciendo la verdad. Él y su banda de atracadores son quienes han estado acechando a los Acólitos de Vashna que han viajado por esta ruta las últimas semanas. Sin aflojar tu presa, le preguntas lo que sabe de ellos.

—Estaban preparando algo, por all...— dice, pero deja de hablar en cuanto ve a un grupo de sus hombres salir de los pinos cercanos.

—Ahora te toca a ti—, sisea. —Mis hombres van a enseñarte lo que es bueno.

Otros seis de los hombres del jefe salen de entre los árboles y comienzan a moverse hacia ti, con sus espadas dispuestas para atacar. En lugar de quedarte y luchar, apartas de un empujón al jefe y sales corriendo, parando sólo para agarrar su morral mientras escapas.

Lanzando maldiciones y prometiéndote una muerte lenta, el jefe gira sobre sus pies y encabeza a sus hombres en la persecución, pero pronto te pierdes entre los densos pinos y, de mala gana, ordena a sus hombres renunciar a la búsqueda.

Pasa al **247**.

76

Te pones una túnica roja, cogiéndola del cadáver de uno de los acólitos, y alzas su capucha negra para mantener tu rostro oculto. Los pliegues de esta prenda voluminosa cubren tanto tus armas como tus ropas, y un morral tomado del cadáver de otro acólito es lo suficientemente grande como para contener tu Mochila. Confiando en que podrás hacerte pasar por uno de ellos, te apresuras por el muelle y te unes a los acólitos que se están montando en la lancha.

Cuando llega tu turno, saltas del muelle a la cubierta del barco. Aterrizas muy cerca de los pies calzados con sandalias de uno de los tres Acólitos Ancianos y él te mira furioso, aunque sin ver a través de tu disfraz. Tomas asiento en uno de los bancos junto a los demás y usas tus habilidades del Kai de camuflaje para evitar llamar su atención. Te das cuentas de que una hilera de remos está erguida en las bordas del barco, y te choca que no se haya dado orden de usarlos. Cuando el último de los acólitos está a bordo, descubres por qué.

Pasa al **93**.

77

Dejas la peletería y montas de nuevo en tu caballo para continuar la búsqueda de la Posada del Sabio Encorvado. Has avanzado menos de veinte metros cuando una repentina ráfaga de viento abre la niebla espesa, revelando la oscura entrada a un callejón a tu derecha.

Si deseas explorar este callejón, pasa al **33**.

Si decides ignorarlo y continuar adelante por la calle, pasa al **147**.

78

Empleando tu maestría en la defensa psíquica, eres capaz de construir una pared fortificada alrededor de tu mente que absorbe la sonda del Anciano. No averigua nada en su intento de leer tu mente y, en vez de admitir su fallo, te ignora como si fueses un cretino de cabeza hueca.

Con un gruñido de desdén, te ordena volver a la procesión y te aparta de su camino mientras vuelve a su posición junto al altar.

Pasa al **250**.

79

Mientras acabas con el último de los horribles engendros, sientes que el suelo comienza a endurecerse. A toda prisa, estiras los brazos para agarrarte a la rugosa pared de la caverna y levantar tus pies antes de que el suelo se endurezca y quedes atrapado para siempre.

Los autómatas han dejado de moverse. Se quedan quietos como estatuas congeladas en una línea que cruza la caverna. Aprovechas tu oportunidad y corres hacia el entarimado, pero ahora la Diablesa te está viendo y sabe lo que planeas. No tiene intención de permitir que te acerques al entarimado o al Báculo de la Muerte.

Si posees Alquimia del Kai, pasa al **57**.

Si no posees esta Disciplina de Gran Maestro, pasa al **282**.

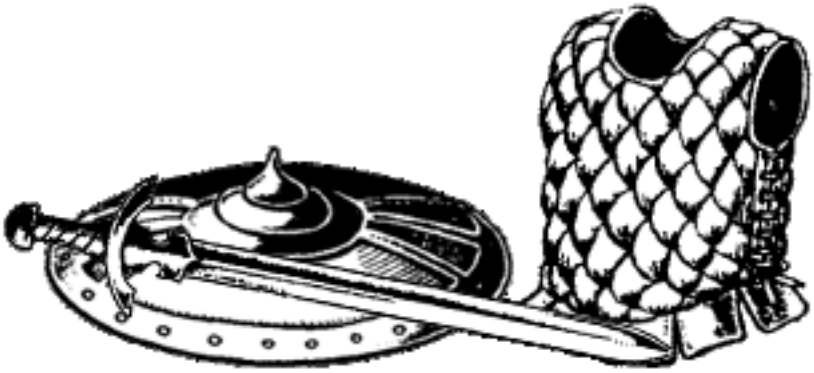
80

El estruendo y los crujidos de repetidas bolas relampagueantes resuenan a tu paso mientras te apresuras para escapar por el camino del río. Pero hasta que atraviesas un paso elevado, donde el Río Storn fluye entre las estribaciones montañosas, no desaparece dicho sonido. Tus sentidos hormiguean con la convicción de que la tormenta no fue un accidente; estás seguro de que aquí hay una malévola fuerza elemental actuando.

Poco antes del anochecer, sales del paso y ves el Lago Vorndarol por primera vez. Usas tu habilidad del Magnakai de Arte de Cazar para aumentar tu visión y, al volverse la imagen del lago más nítida y clara, distingues las ruinas de Vorn en la orilla sur. La aldea se ve oscura y desolada, pero no sin signos de vida. Hay varios puntos de luz, fogatas a juzgar por su color, y puedes ver el aparejo de una vela cuadrada: hay un barco atracado en el muelle.

Si deseas intentar llegar a Vorn antes de que caiga la noche, pasa al **203**.

Si decides probar a pasar la noche en las colinas y aproximarte a la aldea por la mañana, pasa al **117**.



81

En el instante en que pisas el arco sientes una sacudida eléctrica atravesar tu cuerpo, y unos palpitantes anillos de energía blanco-azulada saltan del marco del arco a la empuñadura de la espada Helshezag. Un grito de asombro

surge de los acólitos, audible incluso sobre el viento aullador.

—¡Tenemos un intruso entre nosotros!—, grita Cadak, levantando su vara de hechicero acusadoramente hacia ti. Luchas contra el efecto paralizante de la corriente y liberas la espada del sol de su vaina. Durante un momento la corriente se debilita a media que es absorbida y neutralizada por la oscura energía de Helshezag, pero luego la punta del bastón de Cadak se enciende con una llama carmesí y la corriente se intensifica de nuevo, adormeciendo tus extremidades con su insidioso efecto.

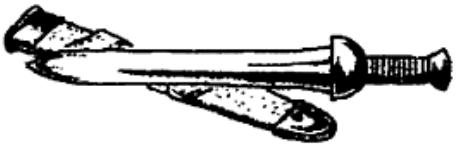
Pasa al 228.

82

El Anciano se enfurece. Te grita por llevar un arma 'prohibida' y te ordena que se la entregues inmediatamente. Dándote cuenta de que la mayoría de los acólitos de esta parte del barco os están mirando, y que cualquier resistencia conduciría seguro a la revelación de tu auténtica identidad, buscas dentro de tu túnica y desabrochas la hebilla de tu cinturón de armas. Golpea la cubierta al caer, y el Anciano lo recoge y lo arroja al lago. (Borra de tu Lista de Armas cualquier arma de mano que poseas. Si tienes un Arco, puedes conservarlo.)

Aún enfadado, el Anciano te ordena dirigirte a la parte posterior del barco donde una veintena de acólitos están arrodillados en oración, a suplicar perdón al espíritu de Vashna.

Pasa al 124.



83

Te resistes al impulso de emplear el Báculo de la Muerte para protegerte de la horda de Vortexi que se aproximan. Prefieres confiar en tus propios poderes del bien en lugar de usar un arma forjada por el mal.

Azotado por el viento y la lluvia, te afianzas mientras los fantasmas aullantes descienden para atacar.

Si posees Mimetismo, y has alcanzado el rango de Gran Guardián del Kai o superior, pasa al **103**.

Si posees Muro Psíquico, y has alcanzado el rango de Gran Guardián del Kai o superior, pasa al **36**.

Si no posees estas habilidades, o si aún no has alcanzado este nivel de Maestría del Kai, pasa al **144**.

84

—¿Os importa que me quede con esto?— preguntas, refiriéndote al amuleto.

—No tengo ningún inconveniente—, responde Kadharian. —Espero que te ayude a descubrir lo que está pasando realmente en el norte.

Cuidadosamente vuelves a envolver el talismán y lo deslizas en el bolsillo de tu túnica (anota este Amuleto Negro como un Objeto Especial en tu *Carta de Acción*. No necesitas descartar otro objeto en su lugar si ya posees el máximo permitido). Entonces, después de una comida y un agradable baño caliente, te despides del Presidente y dejas el palacio camino de los establos.

Ilustración V: (84) un desaliñado hombre gordo con una barba a rayas amarillentas.

La noche ha espesado el manto de niebla que recorre las calles estrechas y los callejones de Helgor. Guiado por tus instintos del Kai, caminas hacia el norte, pero pronto te arrepientes de no haber pensado en pedirle a Kadharian indicaciones para llegar al Sabio Encorvado. Helgor es una ciudad vieja y sus caóticas calles no siguen ningún plan lógico. Después de varios giros equivocados llegas a una plaza donde los restos podridos de un cartel señalan tres salidas. Desplomado junto a su base se sienta un desaliñado hombre gordo con una barba de rayas amarillentas, que engulle cerveza barata de una sucia jarra de piedra. Intentas emplear tu habilidad Magnakai de Sentido de Orientación para leer la señal, pero sin éxito: es completamente ilegible.

Si deseas salir de la plaza por la salida norte, pasa al **16**.

Si deseas salir de la plaza por la salida este, pasa al **332**.

Si deseas salir de la plaza por la salida oeste, pasa al **161**.

Si decides preguntarle al obeso hombre indicaciones para ir a la Posada del Sabio Encorvado, pasa al **287**.

85

A la orden de Shamath, sus asistentes sacan unos filos de acero y se abalanzan contra ti para derribarte. Haces un amplio barrido con la espada y siegas la fila frontal de enemigos tan fácilmente como si estuvieras cortando maíz. Tu espada golpea sin esfuerzo; es como si tú sólo estuvieras sosteniendo la Sommerswerd y fuera la misma hoja la que estuviera luchando por su propia voluntad. En unos pocos minutos has matado hasta el último de los asistentes de Shamath, más de cien.

Pasa al **242**.

86

Usando el Conjuro de la Hermandad de *Sentido Maléfico* determinas que la ficha es una reliquia maldita, que se ha activado por su proximidad a la pileta de agua estancada. Cuanto más te acercas a la pila, más caliente se pone la

reliquia. Unos pocos pasos más y explotará. Desesperado, la buscas a tientas para sacarla del humeante bolsillo de tu túnica, y arrojarla lejos.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

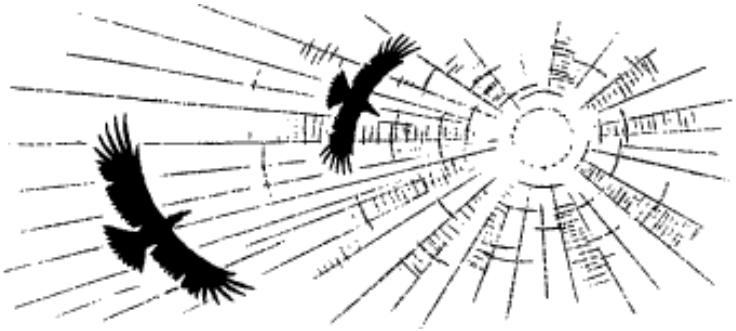
Si el número que has escogido está entre 0 y 3, pasa al **96**.

Si está entre 4 y 9, pasa al **316**.

87

Estas casi en la mitad del rio cuando tu fino oído detecta los graznidos de aves en la distancia. Al principio los ignoras, pensando que probablemente sean pájaros de presa alimentándose en algún lugar arriba en las montañas, pero cuando el graznido rápidamente se vuelve más alto miras hacia arriba para intentar descubrir de dónde viene. No tienes que buscar muy lejos.

Trescientos metros por encima de ti, una bandada de feos pájaros negros graznan excitados mientras se deslizan por una corriente de aire térmico. Los reconoces como Carroñeros de Durncrag, crueles depredadores, nativos sólo de estas montañas. Luego, con una horripilante rapidez, se vuelven hacia ti, chillando como demonios mientras se preparan para atacarte con sus picos y garras.



Si posees Maestría Animal y has alcanzado el rango de Caballero del Sol o superior, pasa al **249**.

Si no posees esta Disciplina, o si no has alcanzado aún dicho nivel de Gran Maestría, pasa al **180**.

88

Durante media hora permaneces agachado entre las rocas, con tus ojos registrando cada pulgada del terreno que rodea el claro, pero no detectas nada llamativo. Entonces se rompe el silencio por un fuerte *¡clack!* y una pequeña roca cae rodando por la ladera. Percibes movimiento entre algunos arbustos de la parte superior de la pendiente, y notas que alguien se está ocultando allí.

Si posees un Arco y deseas disparar una Flecha a los arbustos, pasa al **227**.

Si no tienes un Arco y una Flecha o no quieres hacerlo, pasa al **320**.

89

Usas tus poderes para subyugar al amenazador lobo e inmediatamente se vuelve tranquilo y dócil. En pocos minutos has convertido a esta criatura de un animal salvaje a un leal y fiel aliado.

Mientras te instalas para descansar, el lobo os mira a ti y a Bracer, vigilando atentamente la entrada del pozo de la mina.

Recuperas 3 puntos de RESISTENCIA y pasa al **279**.

90

La gran bestia alada sufre una agonía mortal durante varios minutos, después de que le hayas asestado el golpe fatal. Dolorido por el cansancio del combate, te alejas tambaleándote de su cadáver y tropezando ciegamente a causa de la niebla. Pronto notas que la temperatura comienza a bajar, y la gran pared de niebla gris se condensa gradualmente y cae en forma de lluvia. Esta lluvia se congela y rápidamente te encuentras rodeado por una pared de hielo brillante, que se extiende ante ti como una cadena de montañas de vidrio irregular, de horizonte a horizonte.

Pasa al **187**.

91

El hueco es húmedo y con corrientes de aire, y te ofrece poca protección contra los elementos. Hay poco follaje con el que alimentar a tu montura y los vientos de la tormenta incesante aúllan por las rendijas de las rocas, haciéndote imposible dormir. Durante esta larga e incómoda noche, a menos que poseas Maestría en Caza, debes consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Poco antes del amanecer, la tormenta finaliza y eres capaz de robarle una hora al sueño. Por desgracia, es un descanso insuficiente para revitalizarte por completo: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar, pasa al **285**.

92

Uno de los rayos golpea tu Mochila (borra dos de tus Objetos de la Mochila) pero logras permanecer en pie y alcanzar el estrado. Levantas el Báculo de la Muerte del nivel inferior y notas su peso antinatural. La Diablesa rodea el estrado y emite un terrible grito cuando ve lo que estás sosteniendo. El sonido levanta tu cuerpo y te envía deslizándote por el suelo.

Luchas desesperadamente por mantener tu presa sobre el Báculo mientras la furiosa Shamath viene hacia ti. El ensordecedor sonido de su grito suena una vez más en tus oídos mientras aferras la vara contra tu pecho y das un salto apresurado hacia el oscuro olvido de la Puerta de las Sombras.

Pasa al **270**.

93

Con el regreso de los acólitos a bordo, un Anciano da la orden de que las amarras y las planchas que mantienen la lancha unida al barco Vakovariano sean cortadas y arrojadas al lago. En cuanto está hecho, los tres Ancianos alzan sus brillantes varas de poder y juntan las tres formando un triángulo.

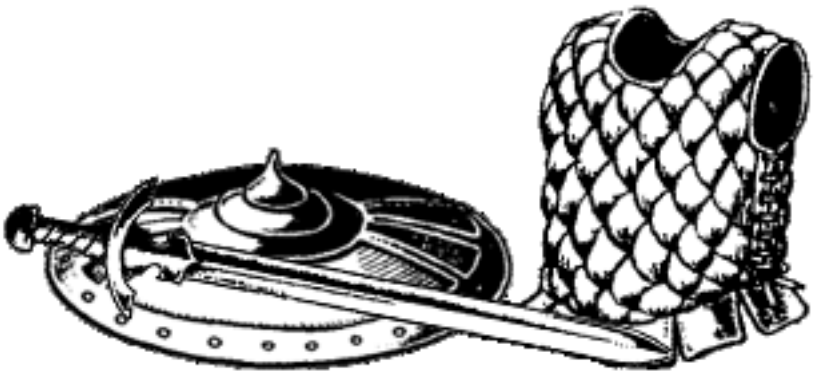
Hay un resplandor de luz verdosa y un cono de vapor arremolinado se forma junto al barco, brotando de la punta del triángulo. Crea un viento aullante que hincha las velas y catapulta la embarcación lejos del muelle a una velocidad tremenda. En apenas unos minutos las ruinas de Vorn desaparecen por el horizonte.

A bordo de la lancha los victoriosos acólitos se ocupan de sus asuntos mientras las frías aguas del Lago Vorndarol pasan a toda velocidad bajo la quilla. Algunos atienden a quienes fueron heridos en la batalla; otros están cantando un sombrío canto fúnebre o permanecen sentados con sus manos unidas, perdidos en sus impíos rezos; el resto limpian sus armas o contemplan distraídamente las lejanas montañas.

Mantienes la cabeza agachada y simulas estar rezando. El engaño parece estar funcionando hasta que de repente una mano te agarra del hombro y escuchas una ronca voz ladrando una orden en un lenguaje que no comprendes fácilmente.

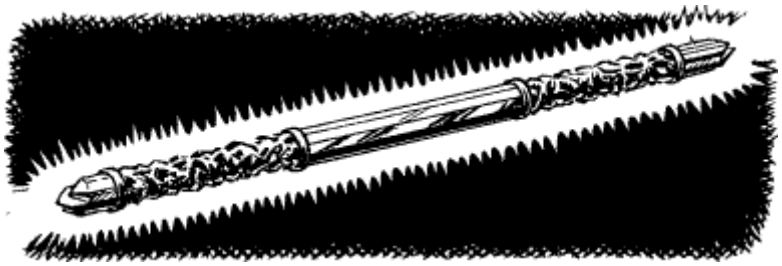
Si posees Intuición, pasa al **243**.

Si no posees esta Disciplina, pasa al **184**.



94

Suena un estruendoso *¡crack!* cuando un rayo de energía blanca salta del Báculo de la Muerte y alcanza la empuñadura de Helshezag. Sientes un dolor agonizante que te sacude de la cabeza a los pies: pierdes 5 puntos de RESISTENCIA. Entonces, con una rapidez impresionante, el dolor cesa.



Abres los ojos y miras abajo, y te sorprendes al ver los calcinados restos de Helshezag tirados al pie del pedestal, la espada ha sido destruida por el poder del Báculo de la Muerte (borra a Helshezag de tu lista de Objetos Especiales).

Para continuar, pasa al **318**.

95

Estás cerca del final de las escaleras cuando tres figuras embozadas surgen de detrás de una chimenea y obstaculizan tu camino hacia el arquero que se aproxima. Uno de ellos tiene algo en su mano que lanza en tu dirección: es una pequeña esfera de cristal.

La esfera se rompe sobre los escalones de hierro y, en un instante, tus piernas son rodeadas por una masa reptante de enredaderas mágicas. Para cuando logras

liberarte de su firme agarre, te das cuenta de que ni el arquero ni sus cómplices están a la vista. Habiendo perdido de vista a las cuatro figuras, decides que es el momento de abandonar la persecución. Cansado, bajas del tejado y deshaces tus pasos de vuelta a los establos del Sabio Encorvado para recuperar tu caballo.

Pasa al **341**.

96

Arrojas el disco incandescente lejos, pero rebota en una roca y cae directamente en la zona inferior. Hay un espantoso momento de silencio; entonces toda el área se ilumina con un cegador destello de llamas amarillentas. De repente todo parece ocurrir a cámara lenta. Ves acólitos cayendo de espaldas, gritando, con lenguas de fuego brotando de sus túnicas, y fragmentos de mármol de la parte inferior volando hacia el cielo como meteoritos ardientes. Entonces, el calor y la fuerza de la explosión estalla en tu cara y pecho, mandándote rodando hacia un negro e insensible olvido.

Trágicamente, tu vida y tu misión terminan aquí, en el camino a la Garganta de Maaken.

97

A la orden de Shamath, los asistentes extraen filos de acero de aspecto maligno del interior de unas vainas ocultas en sus túnicas, y se abalanzan hacia ti para derribarte.

Ilustración VI: (97) Los asistentes extraen filos de acero del interior de unas vainas ocultas en sus túnicas.

Cheghath: DESTREZA EN EL COMBATE, 37
RESISTENCIA, 40

Estos seres están dotados de fuertes defensas psíquicas. Reduce a la mitad todos los bonificadores que recibirías normalmente si decides usar un ataque psiónico (Incluyendo la Explosión Psíquica del Kai) durante este combate.

Si vences el combate, pasa al **303**.

98

Después de unos pocos minutos queda claro que los bandidos no tienen ni idea de dónde estás. El jefe está furioso; se gira hacia sus secuaces y les ordena que te encuentren de una vez. Uno por uno, sus brutales compinches se pierden corriendo entre los árboles hasta que el líder se queda solo.

Si deseas realizar un ataque sorpresa al líder de los bandidos, pasa al **14**.

Si deseas deslizarte e intentar cogerle como rehén, pasa al **291**.

99

Los Chacales están ganando terreno demasiado rápido como para que puedas huir de ellos; tu única esperanza ahora es luchar contra ellos. Obligas a tu exhausto caballo a detenerse y saltas de la silla, sacando tu arma mientras tocas el suelo. Los Chacales se separan y te rodean, aullando maniáticamente mientras saborean el olor de tu aterrorizado caballo. Entonces, como si respondieran a una señal silenciosa, avanzan para estrechar el círculo. Tu caballo se encabrita y trata de alejarse, con sus cascos agitándose peligrosamente en el aire cerca de tu cabeza.

En cuanto el primero de los Chacales inicia el ataque, te encuentras batallando para sostener las riendas con una mano y luchar con la otra.

Chacales de Vorndarol: DESTREZA EN EL COMBATE, 42
RESISTENCIA, 38

A menos que poseas Gran Maestría en el Manejo de Armas y hayas alcanzado el rango del Kai de Caballero del Sol o superior, debes reducir tu DESTREZA EN EL COMBATE en 5 durante la duración de este combate.

Puedes eludir el combate después de cuatro rondas pasando al **222**.

Si vences en esta lucha, pasa al **347**.

100

Sigues al Presidente dentro de la cámara, con tus pisadas resonando mientras caminas sobre el mosaico de mármol. En el otro extremo de la habitación un enjuto perro-lobo está dormitando frente a una reja de hierro tras la que crepita el fuego en los leños. Las llamas iluminan la cámara con un resplandor cálido, invocando sombras temblorosas sobre los estantes repletos de gruesos rollos de pergamino y papiro. En el centro de la sala hay una gran mesa cubierta de arena. Esta arena ha sido modelada para representar la topografía de Magador, sus pueblos, ciudades, montañas, colinas y ríos. La atención al detalle es muy impresionante.

—En algún lugar, aquí, me temo que un gran mal está actuando—, dice Kadharian, señalando una sección de la mesa que representa el territorio al norte del Lago Vorndarol, un área incómodamente cerca del profundo surco que representa la Garganta de Maaken.

—Hace tres lunas, la aldea costera de Vorn fue destruida por una tormenta antinatural, la primera de muchas que han continuado azotando la región. Envié una tropa de mis guardias a investigar, pero nunca regresaron. Desde

entonces, una segunda tropa también ha desaparecido sin dejar rastro.

—Pero, ¿qué os hace pensar que hay en marcha un plan para resucitar a Vashna?— respondes, intentando no sonar demasiado escéptico. —Con todo respeto, Presidente, ésta es una región notoria por estar infestada de renegados y bandidos. Esa podría ser una explicación más sencilla para la destrucción de Vorn y la desaparición de vuestras tropas.

—Sí, así es—, replica Kadharian. —Al principio, yo también llegué a la misma conclusión. Pero entonces cayó en mi poder algo que me hizo pensar lo contrario.

De un bolsito de cuero que cuelga del cinturón de su espada, Kadharian coge un objeto completamente envuelto en un pañuelo de seda estampada.

—Ten, Gran Maestro—, dice, ofreciéndotelo. —Te permitiré extraer tus propias conclusiones de esto.

Pasa al **133**.

101

Te quedas tan impactado por la imagen del rostro de tu hermano muerto que tu mente entra en un profundo estado de shock psíquico: pierdes 8 puntos de RESISTENCIA.

Si sobrevives a los efectos de este trauma, pasa al **195**.

102

Sientes que no estás solo; puedes notar la presencia de otra criatura viviente muy cerca. Silenciosamente sacas tu arma y te dispones a investigar. Tus sentidos del Kai te dirigen directamente a una choza abandonada en el perímetro de este antiguo asentamiento. Gritas, exigiendo a quienquiera que sea que se muestre, pero no hay respuesta. Repites tu exigencia pero de nuevo queda sin contestación. Con el arma levantada irrumpes por la puerta, preparado para luchar con un bandido merodeador o con un Acólito de Vashna, pero no

encuentras a ninguno de ellos. Lo que te encuentras en cambio es algo completamente inesperado.

Pasa al **47**.

103

Empleas tu Maestría del Kai para invocar una densa niebla que te rodee, esperando que eso obstaculice a la horda atacante. Sin embargo, los Vortexi son criaturas psíquicas que buscan activamente a sus presas por la fuerza de sus ondas mentales. Tu Disciplina altera este proceso innato de alguna manera, pero aún hay muchos entre la horda fantasmal que perciben exactamente dónde estás. Cuando atacan, te ves forzado a defenderte vigorosamente.

Vortexi: DESTREZA EN EL COMBATE, 44
RESISTENCIA, 30

Por cada nivel de rango del Kai que hayas alcanzado por encima de Gran Guardián del Kai, puedes añadir 2 a tu puntuación de DESTREZA EN EL COMBATE para toda la duración de esta lucha. Si posees la Sommerswerd, recuperas 5 puntos de tu puntuación de RESISTENCIA.

Si vences el combate, pasa al **46**.

NOTA: *En la publicación original de ese libro te indican que añadas 5 puntos a tu puntuación de RESISTENCIA. Creemos que nuestra modificación al indicar recuperación en lugar de adición es más cercana a la intención del autor. (PAE)*

104

Clavas tus talones en los flancos de Bracer poniéndolo al galope por el camino, alejándoos del saliente de roca y del muro de agua que se abalanza sobre vosotros amenazando con ahogaros a ambos. Ayudado por tu Maestría del Kai, le haces abandonar el camino y subir por una empinada pendiente que lleva a terreno elevado. Obedece tus órdenes y, por un margen de segundos, evitáis ser engullidos por el torrente que corre por la quebrada.

Pasas las pocas horas previas al amanecer en esta estrecha isla rocosa, esperando que las aguas de la crecida desciendan. Es una larga e incómoda espera, pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 12.

105

El viaje a Helgor te lleva al sur de la Ciudad-estado de Casiorn, y luego al oeste hacia Varetta, la capital de Lyris, un camino por el que ya viajaste hace varios años durante tu búsqueda del Magnakai. En general tu viaje transcurre apaciblemente libre de incidentes. Por elección continúas en solitario y evitas permanecer demasiado tiempo en cualquier lugar. No es hasta que llegas a Vakovar cuando las impredecibles políticas de la región te dan motivos de preocupación. Esta miserable ciudad sin ley es hogar de algunos de los delincuentes y criminales sin escrúpulos más notorios de las Stornlands. Es de todos sabido que los viajeros que valoran su salud y sus pertenencias evitan sabiamente Vakovar siempre que es posible. Advertido por dichos rumores decides no pernoctar aquí, pero atraviesas rápidamente la ciudad a caballo para acelerar el viaje a Helgor. Incluso así, mientras estás en el interior de las murallas de Vakovar eres víctima de no menos de una docena de intentos independientes de liberarte de tu bolsa de dinero y de tu caballo. No hay testigos de estos ataques, lo cual es lo mejor, porque para cuando sales de Vakovar has dejado casi una veintena de ladrones muertos alfombrando los adoquines.

La tarde comienza cuando llegas a la cima de una colina y tienes tu primera y decepcionante visión de Helgor. Es una ciudad de aspecto húmedo y malsano, rodeada por una muralla de escombros desmoronados, los restos de una verdadera muralla que fue destrozada durante la guerra contra los Señores de la Oscuridad. A través de las muchas brechas de esta muralla puedes ver la espesa niebla que aparece en las calles de ladrillo, y los inmundos y torcidos callejones de Helgor. A primera vista parece que la capital de Magador es poco más que una ciudad de

mendigos, un vasto batiburrillo de tugurios y chabolas, pero a medida que te acercas descubres varias torres enormes sobresaliendo de la omnipresente niebla gris.

El acceso principal a Helgor está patrullado por guardias presidenciales, fuertemente armados con ballestas y lanzas, que interrogan a todos aquellos que desean entrar por el camino. Están vestidos con vistosas túnicas de piel de becerro de colores verde, escarlata y negro, que parecen demasiado lujosas para la guarnición de una ciudad tan mísera. Cuando te preguntan qué asuntos te traen a la ciudad, les muestras el Pergamino que te dio Rimoah. La invitación les deja impresionados e insisten en ofrecerte una escolta armada para llevarte directamente al palacio del Presidente. Después de tu experiencia en Vakovar aceptas con gusto su oferta.

A pesar de la abrumadora miseria de las sombrías calles y viviendas de Helgor, esperabas que el palacio del presidente fuera la excepción. Para tu descontento, resulta ser poco más que un castillo fortificado situado en el centro de la ciudad, en la cima de una colina conocida como el Montículo de Vanagrom. Eres recibido en la Sala del Senado del Palacio por un oficial llamado Stepona, un funcionario que aparenta más edad de los treinta años que realmente tiene. Se encarga de que atiendan a tu caballo, y de que se te ofrezca un refrigerio mientras esperas tu audiencia con el Presidente. Pasa una hora antes de que las puertas de la Sala del Senado se abran de golpe, sin ningún anuncio formal, ante la llegada del Presidente Kadharian de Magador.

Si alguna vez visitaste la ciudad de Aarnak en una aventura anterior de Lobo Solitario, pasa al **315**.

Si nunca has estado en Aarnak, pasa al **202**.

106

Recurres a tus defensas psíquicas para mantenerte oculto de esta criatura. No puedes verla en la densa niebla, pero puedes oír cómo va descendiendo, y la corriente de sus gigantescas alas casi te aplasta mientras pasa muy cerca de tu cabeza.

Al principio parece que se va a alejar en la distancia, pero entonces notas que gira y planea de regreso para una segunda pasada. De repente te das cuenta de que tus defensas psíquicas no te ocultan en absoluto de esta criatura; está rastreando tu fuerza vital, no tu mente.

Si tienes un Arco y deseas usarlo, pasa al **254**.

Si no posees dicha arma, o no deseas usarla, pasa al **152**.

107

Recitas las palabras del conjuro de batalla *Puño Invisible*, y de repente sientes una poderosa ráfaga de viento pasar rozando tu rostro. Golpea al Anciano directamente en el estómago, levantándolo por los aires, y enviándolo dando vueltas sobre la borda del barco.

Un grito recorre la cubierta, un aviso de alarma de que uno de los Ancianos ha caído al agua. Docenas de acólitos corren a la borda en respuesta, pero no hay nada que puedan hacer. La lancha viaja tan rápido que el Anciano ya está cientos de metros atrás y ni siquiera se le puede ver entre el agua arremolinada de la popa.

Pasa al **124**.

108

—Cálmate, Smudd—, dices, manteniendo tus manos cuidadosamente lejos de tus armas. —No deseo hacerte daño. Sólo quiero hablar un rato contigo, eso es todo.

El rufián de cara escuálida te mira con profunda sospecha. Frías perlas de sudor brotan en su frente mientras su mano aprieta la empuñadura de su espada.

—Mira—, dices, señalando tu Mochila, —estoy dispuesto a compensarte por ese privilegio.

Lentamente te quitas la Mochila, abres la tapa, y le ofreces el objeto que prefiera. Después de pensárselo un poco, coge el primer artículo que tienes en tu lista de Objetos de la Mochila. (Borra este Objeto de tu *Carta de Acción*.)

Para continuar, pasa al **323**.

109

Levantas tu Arco y cargas una Flecha, pero en el momento en que las plumas tocan tus labios, tanto el Arco como la Flecha arden en llamas: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

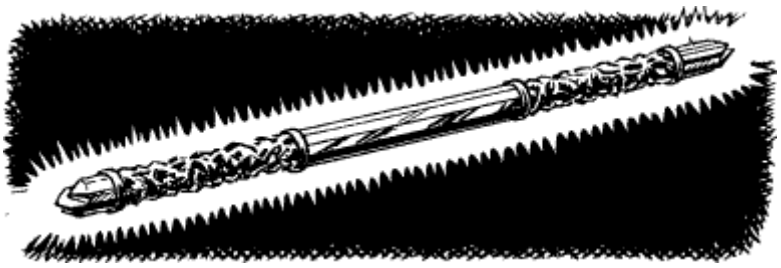
Cadak se ríe a carcajadas de júbilo ante el éxito de su conjuro. —Estás condenado, Lobo Solitario, ¿por qué no lo admites?—, dice burlándose. —Estuviste condenado desde el momento que regresaste por el gran arco.

Pasa al **252**.

110

En el instante en que completas la segunda secuencia, un profundo zumbido resuena desde el interior del nivel superior, que se abre lentamente para revelar un pedestal hexagonal de cristal con un agujero circular en su centro. Tus sentidos Kai te informan que insertar la punta del

Báculo de la Muerte en el agujero, causará que la Puerta de las Sombras del gran arco se cierre.



Temblando de miedo y excitación, levantas el Báculo sobre tu cabeza y lo bajas con un poderoso gesto, introduciéndolo profundamente en el agujero.

Pasa al **246**.

NOTA: *Ésta es la respuesta correcta a la segunda secuencia de números de la cuadrícula del pedestal de cristal de la Sección 235.*

111

Sientes una presencia psíquica hostil sobre ellos, una malvada energía mental que se vuelve más fuerte a medida que se acercan. Recurres a tus formidables habilidades psíquicas y eriges una muralla defensiva alrededor de tu mente que te mantiene a salvo de su primer bombardeo. Ellos giran bruscamente hacia arriba y desaparecen entre las nubes durante unos momentos, pero luego reaparecen y descienden en picado para otro ataque.

Si posees Embestida Psíquica, y has alcanzado el rango de Señor del Sol, pasa al **229**.

Si no posees esta Disciplina, o si aún no has llegado a este nivel de rango del Kai, pasa al **142**.

112

Usando tu Maestría del Kai, guías a tu exhausto caballo por el difícil terreno con gran habilidad. Logras mantenerte por delante de los Chacales lo suficiente como para alcanzar un terreno más seguro, donde tu montura puede aumentar el ritmo y escapar de la aullante manada.

Los Chacales dominan la costa, y te ves obligado a retroceder sobre tus pasos todo el camino de vuelta hasta la bifurcación y coger la otra ruta, que lleva hacia las colinas. Para cuando llegas allí, estás cansado y muy hambriento. A menos que poseas Maestría en Caza, debes consumir 2 Comidas o perder 6 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar, pasa al **61**.

NOTA: *También puedes tomar una comida y perder solo 3 puntos de RESISTENCIA.*

113

Estiras tu pie derecho y lo usas para abrir el morral, pero al hacerlo te desequilibras. El capitán de los bandidos lo nota y aprovecha la oportunidad para liberarse. Se escabulle hacia la seguridad de los árboles, sin dejar de gritar llamando a sus hombres para que vengan y le salven. Pronto ves al primero de los hombres surgir de los pinos cercanos. En lugar de luchar contra ellos, decides que será mejor escapar mientras puedas, así que te echas a correr, parándote sólo a recoger el morral del capitán mientras te largas. Los bandidos te siguen, pero pronto te pierden entre los densos pinos y abandonan la persecución.

Pasa al **247**.

114

Te recuperas rápidamente de la inesperada sorpresa y logras mantener tu lugar en la fila mientras subes la ladera, lejos de la pila envenenada, sin mostrar ninguna molestia.

Pasa al **250**.

115

Le ordenas levantar su mano derecha y ella te obedece sin dudarlo. En su dedo índice ves un anillo de platino, cuya magia sientes: es la fuente de su poder psíquico. El anillo está unido a su mano y no puede quitarse. Sin deseos de amputarle el dedo, le ordenas que baje la mano y que te diga dónde puedes encontrar la Posada del Sabio

Encorvado. Obedientemente, te da indicaciones precisas del Callejón de la Taberna, la calle donde está situada la posada, y menos de diez minutos después encuentras una señal que indica la entrada a esta estrecha callejuela.

Pasa al 332.

116

El Anciano te riñe durante más de un minuto antes de perder la paciencia y alejarse, apartándose de ti como si fueras indigno de su tiempo. Aquellos sentados a tu alrededor ahora muestran una incómoda curiosidad sobre quién eres. Para evitar su atención, te levantas y te vas a la popa, donde un grupo de acólitos están arrodillados en oración.

Pasa al 124.

117

Encuentras cobijo en una arboleda, cerca del camino, donde puedes acampar durante la noche. La oscuridad desciende, pero los árboles que te rodean se mantienen iluminados por un espectacular despliegue de luces brillantes que descienden y se elevan sobre las colinas. Es una exhibición maravillosa, pero no te engañas pensado que todo va bien. Hay una gran y malvada magia actuando aquí; puedes sentirla.

Las tormentas no te molestan esta noche y así puedes disfrutar de varias horas de sueño ininterrumpido, recuperas 3 puntos de RESISTENCIA. Te levantas con el amanecer y desayunas bayas y raíces, de las cuales hay abundancia (hay suficientes para 2 Comidas). Luego recoges el campamento y continúas tu viaje hacia Vorn.

Pasa al 8.

118

Alzas la Espada del Sol y golpeas con impecable eficacia mientras el primero de los Vortexi te alcanza.

Vortexi: DESTREZA EN EL COMBATE, 49
RESISTENCIA, 48

Por poseer la Sommerswerd, recuperas 5 puntos de tu puntuación de RESISTENCIA. Por cada nivel de rango del kai que hayas alcanzado por encima de Gran Guardián del Kai, puedes añadir 2 a tu DESTREZA EN EL COMBATE para toda la duración de esta lucha.

Si vences el combate, pasa al **46**.

119

Como una fugaz sombra, te mueves entre la maleza hacia el líder de los bandidos. Mientras te aproximas, le oyes maldecir la incompetencia de sus hombres y le ves golpear con su puño el tronco de un árbol caído, lleno de frustración. Entonces saltas sobre él, cubriendo su boca con una mano y retorciéndole el brazo a la espalda con la otra. Gruñe y se revuelve como un oso furioso para liberarse de tu llave, pero cuando le susurras una amenaza en el oído deja rápidamente de resistirse. De repente parece perder los nervios y comienza a lloriquear como un cachorrillo aterrado. Apartas tu mano de su boca lo justo para que pueda hablar, y de pronto te suplica que no le mates. Te ofrece el contenido de su morral y paso libre desde aquí si le prometes no hacerle daño.

Si deseas ver lo que tiene en su morral, pasa al **113**.

Si deseas interrogarle sobre por qué estaba preparándote una emboscada, pasa al **75**.

120

Rápidamente descuelgas tu Arco, acercas una Flecha a tus labios, y apuntas velozmente mientras el hombre de negro hace su osado salto sobre la calle.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina de Gran Maestría en el Manejo de Armas con el Arco, añade 3 al número que hayas escogido.

Si tu puntuación total es de 6 o menos, pasa al **139**.

Si es de 7 o más, pasa al **328**.

121

Pronto llega tu turno de sumergir tu mano en la pila. Al acercarte a pocos metros del agua fétida, notas que ha sido maldecida por poderosos conjuros nigrománticos. El mal que la rodea es fuerte, y las náuseas brotan de la boca de tu estómago mientras metes tus dedos en esta salmuera malvada.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte* (0=10). El número que escojas es igual al número de puntos de RESISTENCIA que pierdes como resultado de tocar este agua maldita.

Si tu puntuación total de RESISTENCIA es ahora de 20 o menos, pasa al **265**.

Si tu puntuación total de RESISTENCIA es de 21 o más, pasa al **114**.

122

Colocas la comida ante sus pies y te apartas, pero ellos no la tocan hasta que envainas tu arma y la pruebas tú mismo para demostrarles que no ha sido envenenada (borra esta Comida de tu *Carta de Acción*). Ellos consumen vorazmente la humilde comida en segundos y, cuando han terminado, te permiten acercarte y examinar a su pálido niño. Les dices que puedes ayudar a su hijo. Usando tus habilidades innatas, colocas tus manos sobre el pecho del niño y dejas que tu poder del Kai brote hacia su cuerpo debilitado por la fiebre. En unos momentos recupera la conciencia y da un grito saludable; le has salvado la vida.

Pasa al **277**.

123

Susurras las palabras del Conjuro de la Hermandad *Mano Relampagueante* y apuntas tu dedo hacia el Archidruida. Una sensación hormigueante recorre la longitud de tu brazo, culminando en un rayo de energía blanco-azulada que salta desde tu índice y explota contra la vara de Cadak.

Tu repentino e inesperado uso de la magia coge al Archidruida con la guardia baja. Se defiende, pero notas que el rayo le ha debilitado. Aprovechando la oportunidad, preparas tu arma y cargas contra él antes de que se recupere por completo.

Archidruida Cadak: DESTREZA EN EL COMBATE, 48
RESISTENCIA, 32

Si ganas este combate, pasa al **298**.

NOTA: *Hay muchas indicaciones acerca de que el Archidruida Cadak debería ser inmune tanto al Ataque Psíquico como a la Acometida Psíquica, pero no a la Kai-surge. El Alto Sacerdote Cener que luchó en* ***"Los Señores de la Plaga de Ruel"*** *en las Secciones 156 y 212 es inmune a estas Disciplinas psíquicas menores, y en la Sección 267 de este libro se describe la mente del Archidruida Cadak como 'bien protegida'. (PAE)*

124

Te arrodillas entre dos acólitos que rezan y comienzas a murmurar entre sus sonoros cánticos y oraciones. Un escalofrío recorre tu médula espinal y comienzas a sentirte mareado; una fuerte aura de maldad rodea al grupo y tus sentidos psíquicos comienzan a luchar para escudar tu mente de su infausta influencia.

Te das cuenta de que algunos de los acólitos están temblando incontroladamente, y el sudor gotea de sus rostros a pesar del viento helado que aúlla por la cubierta. Reconoces que están sufriendo las secuelas de la utilización de Adgana, una potente y adictiva poción que aumenta la destreza y la ferocidad en el combate. Te aventuras a suponer que a muchos de los acólitos se les ha obligado a tomar el narcótico antes del asalto del muelle, para inducirles un frenesí de batalla.

Apenas has estado un minuto arrodillado entre los acólitos cuando de repente el cuerno de guerra emite un largo y discordante tono. Todos los ojos se giran hacia el este, donde la costa puede verse en el horizonte. La lancha acelera hacia el embarcadero de madera, donde un gran grupo de figuras ataviadas con rojas túnicas están esperando su regreso. El cántico cesa y todos se levantan para poder desembarcar en cuanto la barca atraque en el embarcadero.

Pasa al **150**.

125

Te despiertas en mitad de la noche por el tremendo estallido de un trueno que hace estremecerse la tierra y sobresalta a Bracer. Al principio piensas que ya ha amanecido un nuevo día, porque la cueva está inundada de luz brillante. Pero cuando abres tus adormilados ojos y miras el paisaje que te rodea, ves que la luz tiene un origen mucho más siniestro.

El cielo está repleto de hordas de brillantes y espectrales figuras fantasmales. Se precipitan desde las tormentosas nubes y pasan rozando las copas de los árboles, gritando y aullando como locas *banshees*. Un trío de estas fantasmales apariciones pasa a pocos metros de la entrada de la cueva y de repente tu cabeza se siente atrapada por un dolor aplastante. Usas tus habilidades del Magnakai para levantar una Pantalla Psíquica para proteger tu mente de este ataque psíquico, pero tus reflejos están embotados por el sueño y pierdes 3 puntos de RESISTENCIA antes de lograr levantar tus defensas.

Pasa al **326**.

***NOTA*: Banshee**. *Forman parte del folclore irlandés desde el siglo VIII. Son espíritus femeninos de cabello muy largo y abundante, con uñas largas en sus manos, cuyos vestidos van desapareciendo en su parte inferior por lo que no se ven sus piernas, y que según la leyenda, se aparecen a una persona para anunciar con sus gritos la muerte de un pariente cercano. También son criaturas europeas sobrenaturales que al cantar causan desastres, pudiendo romper los tímpanos a todo aquel que se le cruce en su camino. La palabra «banshee» ha sido traducida del inglés al español como 'alma en pena'. (En leyenda irlandesa). Un espíritu femenino cuyo lamento advierte de una muerte inminente en una casa.*

126

Empleando tu maestría en la defensa psíquica, eres capaz de construir un escudo alrededor de tu mente que absorbe la sonda del Anciano. No averigua nada de su intento de leer tu mente y, en vez de admitir su fallo, te ignora como si fueras un cretino de cabeza hueca.

Con un gruñido de desdén, te ordena volver a la procesión y te aparta de su camino mientras retrocede para reunir a los acólitos que están huyendo por el camino.

Pasa al **250**.

127

Usando el Conjuro de la Hermandad de *Levitación* eres capaz de alzarte por el aire y deslizarte sobre esta blanda sección de la caverna hasta que alcanzas terreno firme. Luego, con facilidad, te deslizas más allá de la línea de autómatas y corres hacia el entarimado.

Durante tu vuelo sobre el suelo hundido, la Diablesa estaba poniéndose una coraza blindada de acero negro barnizado y estaba distraída. Pero te ha visto rodear a sus autómatas, y ahora está advertida de tu plan.

Pasa al **57**.

128

Instas a Bracer a subir por un traicionero sendero que conduce a la entrada. Sin vacilar en la difícil ascensión, te lleva a la zona más alta del camino, donde dos rieles oxidados de vagonetas se pierden en las fauces oscuras de la mina. Te acercas, y en cuanto te pones a cobijo de la lluvia, tu Sexto Sentido te alerta del hecho de que no eres el único que está buscando refugio aquí. El olor a piel grasienta y el brillo de dos ojos de color gris-verdoso en la penumbra te dicen que te has topado con la guarida de un lobo de montaña.

Ilustración VII: (128) el olor a piel grasienta y el brillo de dos ojos gris verdosos en la penumbra...

El lobo gruñe amenazante y Bracer retrocede aterrado. Rápidamente usas tu habilidad Magnakai de Control Animal para calmar a esta bestia antes de que su hambre o su miedo la hagan atacar.

Si posees Maestría Animal, y has alcanzado el rango de Gran Guardián del Kai o superior, pasa al **89**.

Si no posees esta habilidad, o aún no has alcanzado este rango, pasa en su lugar al **151**.

129

Tu conjuro de *Encantar Mente* demuestra ser más fuerte que su voluntad de resistirse. Con un suspiro, inclina su cabeza y se vuelve completamente servil. Mentalmente le ordenas ir y atender a los heridos de la proa del barco y te obedece sin preguntar. Aquellos sentados a tu alrededor comienzan a mostrarse incómodamente curiosos sobre ti. Para evitar su atención, te levantas y te vas a la popa, donde un grupo de acólitos están arrodillados en oración.

Pasa al **124**.

130

Atraviesas el arco y no notas ningún efecto nocivo. Pero mientras desciendes los escalones del lado opuesto, de repente te das cuenta de que un gran número de acólitos y Ancianos están mirándote con odio e ira en sus ojos. Miras sobre tu hombro y ves que la invisible cortina de poder, a través de la que has pasado, ya no es invisible. Está brillando con un acusador tono rojizo.

—¡Intruso!—, grita uno de los Ancianos. —¡Pagano!—, grita otro. Entonces, con un impulso repentino, una ola de acólitos viene corriendo hacia ti, la mayoría empuñando cuchillos y espadas cortas en sus manos.

Acólitos de Vashna:	DESTREZA EN EL COMBATE, 45
	RESISTENCIA, 40

Si vences este combate, pasa al **311**.

131

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte* (0=10). El número que escojas es igual al número de puntos de RESISTENCIA perdidos como consecuencia del impacto del rayo y la caída.

Quedas conmocionado y chamuscado por la explosión. Como un borracho, te tambaleas sobre tus pies mientras usas tu Disciplina del Magnakai de Concentración para extinguir las partes de tu capa y túnica que están en llamas por la explosión. Tu Arma se desintegró cuando fue alcanzada (bórrala de tu *Carta de Acción*), aunque ha servido para desviar de tu cuerpo algo de energía de la bola relampagueante.

Tu aterrorizado caballo se ha detenido en la orilla del río, y le llamas usando tus habilidades innatas del Kai para calmarlo y poner su miedo bajo control. Finalmente responde y regresa para reunirse contigo. Rápidamente te subes en la silla y galopas a lo largo del camino del río, impaciente por poner distancia entre tú y esta tormenta mortal.

Pasa al **80**.

132

A la orden de Shamath, sus asistentes extraen filos de acero de aspecto maligno del interior de las vainas ocultas en sus túnicas y, con un grito de venganza, se abalanzan hacia ti para derribarte.

Cheghath:	DESTREZA EN EL COMBATE, 37
	RESISTENCIA, 40

Estos seres están dotados de fuertes defensas psíquicas. Reduce a la mitad todos los bonificadores que recibirías normalmente si decides usar un ataque psíquico (Incluyendo la Explosión Psíquica del Kai) durante esta lucha.

Si vences el combate, pasa al **303**.

133

Aceptas el objeto y cuidadosamente abres con cuidado el envoltorio de seda para revelar un amuleto, de forma rectangular, ensartado por un sencillo cordel de bramante. Ha sido tallado en una piedra negra como el carbón, punteada de vetas de metal, que relucen a la luz del fuego.

—¿Dónde fue encontrado?— preguntas.

—En las ruinas de Vorn—, responde ominosamente Kadharian.

Si posees la Disciplina de Conocimiento Supremo, y has alcanzado el rango de Caballero del Sol o superior, pasa al **262**.

Si no posees esta Disciplina, o si no has alcanzado este nivel de Maestría del Kai, pasa al **49**.

134

Tu puño derriba al Anciano y le hace desplomarse inconsciente contra la borda. Un silencio mortal desciende sobre la cubierta y todos los ojos te miran sin creer lo que has hecho.

—¡Atrapadle— brama otro Anciano, y una veintena de acólitos saltan de los bancos para obedecer la orden. Preparas tu arma y luchas contra ellos con una habilidad y un valor sorprendentes, pero finalmente eres superado por su número. Para cuando logran desarmarte e inmovilizarte contra la cubierta, más de treinta de ellos yacen muertos o gravemente heridos en un estrecho círculo a tu alrededor.

Miras desafiante al anillo de rostros siniestros que se ciernen sobre ti. Entonces la cara del Anciano entra en tu campo de visión y se burla con desdén al descubrir que eres de Sommerlund. Coloca la punta de su varita brillante en tu frente, y de repente hay una explosión de luz blanca. Por desgracia para ti, es la última sensación que jamás experimentarás.

Tu vida y tu misión terminan aquí.

135

Extraes la Sommerswerd de su vaina y apuntas acusadoramente al Archidruida, esperando que se marchite al enfrentarse a su luz benévola. Pero la hoja no brilla tan radiante como antes: es como si sus poderes estuvieran siendo embotados por la prisión espectral de Cadak.

Con el corazón lleno de odio, avanzas contra tu despreciado enemigo. Él levanta sus manos ante su rostro y su imagen se desvanece. Está usando un conjuro de invisibilidad, pero no le mantiene completamente oculto: aún puedes ver la silueta de su bastón y de su cuerpo titilando cuando se mueve hacia la pared de luz del fondo.

Archidruida Cadak: DESTREZA EN EL COMBATE, 50
RESISTENCIA, 35

Si vences este combate, pasa al **298**.

NOTA: *Hay muchas indicaciones acerca de que el Archidruida Cadak debería ser inmune tanto al Ataque Psíquico como a la Acometida Psíquica, pero no a la Embestida Psíquica. El Alto Sacerdote Cener que luchó en* ***"Los Señores de la Plaga de Ruel"*** *en las Secciones 156 y 212 es inmune a estas Disciplinas psíquicas menores, y en la Sección 267 de este libro se describe la mente del Archidruida Cadak como 'bien protegida'. Una vez más TÚ eliges. (PAE)*

136

Te refugias en el bosquecillo, usando tu habilidad Magnakai de Invisibilidad para mantenerte oculto de los bandidos que se acercan. En su torpe impaciencia de entrar en los árboles, no se dan cuenta de que te deslizas entre sus líneas y los rodeas hasta situarte tras ellos. Los

has burlado, pero aún estás preocupado porque puedan encontrar tu caballo. Te desplazas a un terreno más elevado para conseguir una mejor visión del bosquecillo y, desde un punto de vista privilegiado desde las rocas, observas a su líder y a tres de sus compinches escondidos cerca, agazapados tras la rama de un árbol caído.

Si posees un Arco y deseas disparar una Flecha al líder de los bandidos, pasa al **304**.

Si posees Alquimia del Kai y deseas usar el conjuro de *Encanto Mental*, pasa al **212**.

Si deseas esperar y observar a los bandidos un poco más, pasa al **98**.

137

A medida que te acercas al gran salón, te das cuenta de que hay sólo una manera de entrar: un enorme par de puertas dobles encaradas al lago. Una larga procesión de acólitos está entrando en fila en el edificio atravesando estas puertas abiertas, y te detienes a observarlos. Se te ocurre que si quieres descubrir lo que está ocurriendo dentro, tendrás que entrar de la misma forma.

Un corpulento guarda del perímetro pasa cerca de tí, y te agachas en un oscuro rincón para evitar ser visto. Entras en la choza de enfrente y de repente una idea toma forma en tu mente, una idea que podría llevarte dentro de la gran sala. Cruzas rápidamente la choza y te abalanzas, cogiendo al acólito por sorpresa. Un golpe en la nuca lo deja inconsciente, y rápidamente te pones su voluminosa túnica roja, que cubre completamente tu vestimenta y

equipo (no necesitas apuntar esta túnica en tu *Carta de Acción*).

Vestido como un acólito, y ayudado por tus habilidades del Kai de camuflaje, no deberías tener problemas para entrar en la casa.

Si antes de dejar la choza, deseas registrarla en busca de objetos útiles, pasa al **289**.

Si no, pasa al **143**.

138

Manejas el Báculo de la Muerte con fuerza y confianza. El ciclón rugiente destroza el ataque Vortexi y les despoja de sus poderes psíquicos, haciéndoles inofensivos.

Sin embargo, al usar el Báculo para conseguirlo, te has vuelto vulnerable a su insidioso poder: pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Haz los ajustes necesarios en tu *Carta de Acción* y pasa al **46**.

139

Dejas volar tu Flecha, pero está muy mal apuntada. Se pierde inofensiva en el cielo nocturno mientras el arquero aterriza en el tejado del edificio de enfrente. Decidido a no dejarle escapar, te precipitas por la calle, con tus ojos fijos en la figura oscura que escapa por los tejados del barrio norte. Estás veinte metros por delante de él cuando la calle gira y te encuentras mirando a un sólido muro de ladrillos; has llegado a una calle sin salida. Estás a punto de retroceder sobre tus pasos cuando de repente te fijas en una rústica escalera de hierro a tu derecha. Es una sencilla salida de incendios pero lleva directamente al tejado de un almacén. Rápidamente trepas por la escala, preparando tu arma para interceptar al asesino en el momento en que aparezca.

Pasa al **95**.

140

Desenvainas tu arma y te preparas para recibir su maniaco ataque.

Acólitos de Vashna (en frenesí de batalla):
DESTREZA EN EL COMBATE, 34
RESISTENCIA, 40

Si ganas este combate, pasa al 325.

141

De repente, una centelleante capa de energía brilla bajo el gran arco, y observas una enorme bota pasar a su través. Tiemblas al pensar en lo que va a ocurrir, pues sabes demasiado bien a quién pertenecen esos pies. Con horror creciente ves cómo la Diablesa Shamath emerge de la Puerta de las Sombras en su completo esplendor. Aquí en Magnamund tiene cinco veces el tamaño y el poder que tenía en sus propios dominios, y ella está impaciente por emplear ese terrible poder.

Se agacha y te arranca el Báculo de la Muerte de tus manos como si estuviera quitándole una astilla de madera a un insecto insignificante. Luego señala con un dedo tres veces mayor al suelo frente al pedestal y un enorme agujero aparece.

Un rugiente torbellino se alza de este abismo, un vórtice arremolinado que rápidamente crece en poder hasta que absorbe todo hacia su negro núcleo. Acólitos aullantes son arrastrados y desaparecen en sus fauces mientras te aferras desesperadamente al pedestal para evitar ser aspirado hacia tu muerte. Pero tu resistencia es fútil. Con un monstruoso giro de su muñeca, la Diablesa Shamath te envía a tu perdición.

Trágicamente, tu vida y tu misión terminan aquí.

142

Sacas tu arma y te preparas mientras los fantasmas se precipitan sobre ti como buitres hambrientos descendiendo sobre un cadáver.

Vortexi: DESTREZA EN EL COMBATE, 46
RESISTENCIA, 40

Por cada nivel de rango Kai que hayas alcanzado por encima de Gran Guardián del Kai, puedes añadir 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante la duración de esta lucha. Si posees la Sommerswerd, restaura 5 puntos de tu puntuación de RESISTENCIA.

Si ganas el combate, pasa al **159**.

143

Levantas la capucha de tu túnica y te unes a la procesión de acólitos que están entrando en la gran sala de reuniones. El interior es un lugar oscuro y amenazante, decorado con los adornos rituales de los Acólitos de Vashna. Velas chisporroteantes que apenas iluminan un altar central, y un enfermizo olor a incienso satura el aire. Los acólitos rodean el altar según su rango y escuchan atentamente cómo dos de sus Ancianos dirigen una liturgia en alabanza del Señor de la Oscuridad Vashna, y la victoria que ha tenido a bien concederles. Concluyen su siniestra ceremonia gritando las palabras: —Celebramos la víspera de la "Gran Llegada". ¡Que Lord Vashna, nuestro amo, derrote a sus enemigos y gobierne sin oposición una vez más!

Los acólitos responden espontáneamente coreando repetidamente el nombre de su señor. '¡Vashna! ¡Vashna! ¡Vashna!' gritan, mientras lentamente abandonan la casa de piedra formando una única fila. En la puerta, a cada acólito se le entrega una antorcha encendida para después desfilar por delante de los Ancianos, que les dan su impía bendición. Tienes cuidado de mantener tu cara cubierta con la capucha levantada de tu túnica mientras llega tu turno de pasar ante ellos.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees Alquimia del Kai, Muro Psíquico, o Mimetismo, añade 2 al número que hayas escogido (estas bonificaciones son acumulativas).

Además, si posees un Disco Rúnico, añade 1; si posees la Sommerswerd, resta 3; y por cada rango que hayas alcanzado por encima de Gran Guardián del Kai, añade 1.

Si tu puntuación total es ahora de 4 o menos, pasa al **322**.

Si es 5 o más, pasa al **192**.

144

Mientras la aullante horda Vortexi se abalanza, pides a Kai y a Ishir que te den fuerza suficiente para derrotarlos.

Si posees la Sommerswerd, pasa al **118**.

Si no posees este Objeto Especial, pasa al **284**.

145

Mientras el primero de los hombres del lider de los bandidos emerge de los pinos cercanos, abandonas la pelea y huyes, parándote sólo para recoger su morral mientras te largas. Pensando que su habilidad con la espada te ha aterrorizado hasta hacerte huir, el capitán intenta darte caza, pero pronto te pierde entre los densos pinos y abandona la persecución.

Pasa al **247**.

146

De repente, un hombre de cabello gris vestido con pieles salta de detrás de la roca con una ballesta cargada agarrada en sus manos.

—¡No te muevas!— gruñe, y levanta el arma hacia tu corazón.

Si posees la Disciplina de Conocimiento Supremo, y deseas usarla, pasa al **201**.

Si no posees esta habilidad, o no deseas usarla, pasa al **280**.

147

La calle termina en una fuente estancada donde una ruidosa multitud se ha reunido para ver un combate a mano descubierta entre dos avezados luchadores callejeros. Te detienes para preguntar a uno de los espectadores la ruta a la Posada del Sabio Encorvado, y para tu sorpresa, parece encantado de ofrecerte su ayuda. Te da claras indicaciones para llegar al Callejón de la Taberna, la calle donde está situada la posada, y menos de diez minutos después encuentras una señal que indica el principio de esta estrecha callejuela.

Pasa al **332**.

148

Shamath retrocede con horror ante tus golpes mortales. Comienza a gimotear. Entonces, repentinamente, un géiser de llamas brota del suelo y envuelve su cuerpo de gusano. Miras con incredulidad cómo su carne se ennegrece y dispersa en cuestión de segundos, hasta que no queda nada salvo una pila en espiral de cenizas incandescentes sobre el suelo vidrioso.

Pasa al **261**.

149

El rayo avanza crepitando hacia ti y, durante un terrible instante, te quedas paralizado por el terror. Entonces tus instintos naturales del Kai toman el control, y de repente es como si todo estuviera ocurriendo a cámara lenta. Estás en peligro mortal y debes actuar velozmente si deseas sobrevivir.

Si posees Alquimia del Kai y deseas usarla, pasa al **71**.

Si no es así, puedes intentar evitar el rayo arrojándote fuera del edificio. Pasa al **7**.

150

La lancha se desliza hasta detenerse junto al muelle, y algunos acólitos se encargan de asegurarla con cuerdas y maromas. Un Anciano supervisa el desembarco, permitiendo que bajen primero los heridos, seguidos por el resto siguiendo un orden descendente de rango y superioridad. Te unes al final de la cola con los iniciados más humildes, y sigues la fila mientras recorre el embarcadero y asciende por un camino, iluminado por antorchas, que sube la colina en dirección a un gran edificio de piedra. Es una gran sala de reuniones que muestra signos de haber sido construida recientemente.

El interior es un lugar oscuro y amenazante, decorado con los adornos rituales de los Acólitos de Vashna. Una velas chisporroteantes apenas iluminan un altar central, y un enfermizo olor a incienso satura el aire. Los acólitos rodean el altar según su rango y escuchan atentamente cómo dos de sus Ancianos dirigen una liturgia en alabanza del Señor de la Oscuridad Vashna, y la victoria que ha tenido a bien concederles. Concluyen su siniestra ceremonia gritando las palabras: —Celebramos la víspera de la "Gran Llegada". ¡Que Lord Vashna, nuestro amo, derrote a sus enemigos y gobierne sin oposición una vez más!

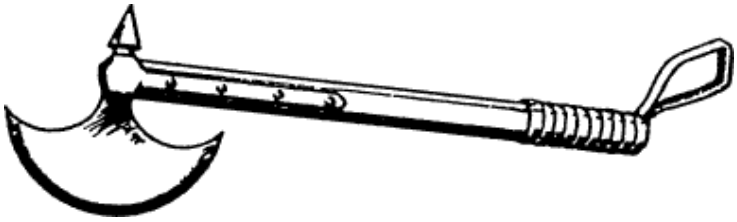
Los acólitos responden espontáneamente coreando repetidamente el nombre de su señor. '¡Vashna! ¡Vashna! ¡Vashna!' gritan, mientras lentamente abandonan la casa formando una única fila. En la puerta, a cada acólito se le entrega una antorcha encendida para después desfilar por delante de los Ancianos, que les dan su impía bendición. Tienes cuidado de mantener tu cara cubierta con la capucha levantada de tu túnica mientras llega tu turno de pasar ante ellos.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees Alquimia del Kai, Muro Psíquico, o Mimetismo, añade 2 al número que hayas escogido (estas bonificaciones son acumulativas).

Además, si posees un Disco Rúnico, añade 1; si posees la Sommerswerd, resta 3; y por cada rango que hayas alcanzado por encima de Gran Guardián del Kai, añade 1.

Si tu puntuación total es ahora de 4 o menos, pasa al **322**.

Si es 5 o más, pasa al **192**.



151

Tus habilidades básicas del Kai son suficientes para calmar al lobo, pero está claramente agitado por el olor y la presencia de tu caballo. Confuso y frustrado por sus contradictorios instintos, el lobo se retira a las profundidades de la mina, donde aúlla durante el resto de la noche.

Incapaz de dormir por los incesantes aullidos del lobo, pasas las cinco horas siguientes en una tranquila incomodidad esperando que la tormenta amaine: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al **279**.

152

Desenvainas tu arma y esperas con la respiración contenida mientras escuchas a la bestia acercarse. Parece como si estuviera a más de treinta metros de distancia cuando de repente, con un rugido ensordecedor, se abalanza entre la niebla y aterriza junto a ti. Luchas desesperadamente para defenderte mientras intenta desgarrarte con sus garras y colmillos.

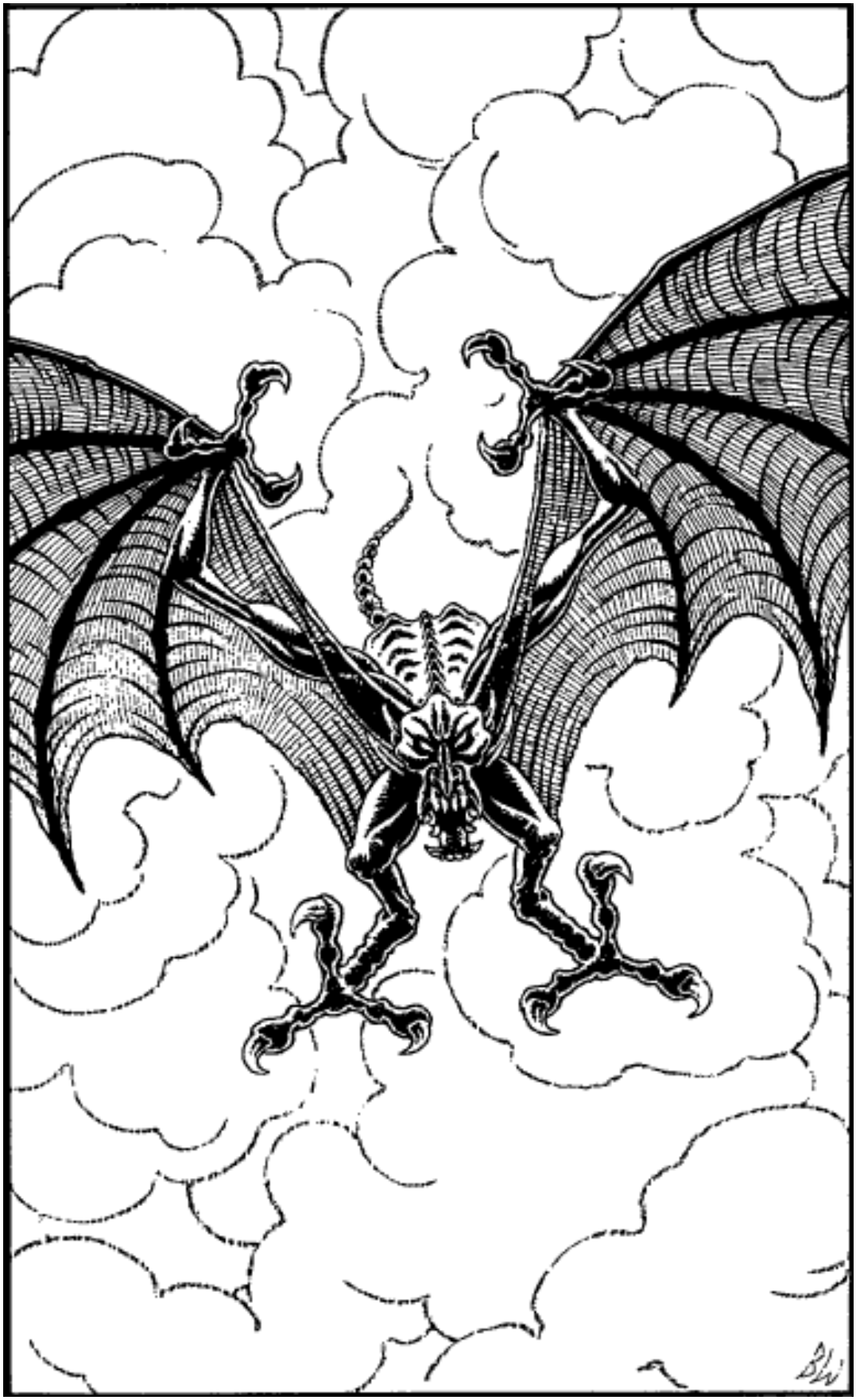


Ilustración VIII: (152) Desenvainas tu arma y esperas con la respiración contenida mientras escuchas acercarse a la bestia.

Zarthyn: DESTREZA EN EL COMBATE, 45
RESISTENCIA, 50

Si vences este combate, pasa al **90**.

153

Te apartas de la línea de autómatas que se acercan, e intentas usar tu velocidad y agilidad para rodear su flanco. Pero apenas has dado una docena de pasos cuando notas que el suelo se vuelve blando y esponjoso bajo tus pies.

Si posees Conocimiento Supremo, y has alcanzado el rango del Kai de Señor del Sol, pasa al **193**.

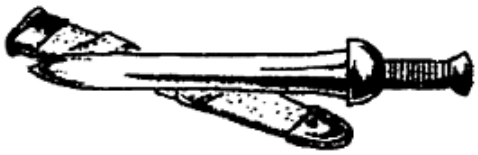
Si posees Alquimia del Kai, y deseas usarla, pasa al **127**.

De otro modo, pasa al **232**.

154

Vuelas por el aire hacia el tejado de enfrente, pero en tu prisa por perseguir al asesino, has calculado mal el salto y te quedas corto. Desesperado, te retuerces para lograr agarrarte al canalón oxidado del borde del tejado, pero es débil y no puede soportar tu peso. Se desprende y, con un grito de pánico, caes a plomo hacia la calle de abajo.

Pasa al **38**.



155

El sendero serpentea lejos de las agitadas aguas del lago, y sube dando vueltas hacia una meseta de pizarra cubierta de densa maleza. Grupos de flores amarillas, arruinadas por el severo tiempo, se aferran a las ramas de esta maleza. Desprenden un olor agradable que tu caballo encuentra irresistible. Notas que son nutritivas, así que te

paras y ambos coméis hasta saciaros: recuperas 3 puntos de RESISTENCIA. (Hay suficientes flores para 2 Comidas.)

Pasa al **338**.

NOTA: *No hay indicaciones a favor o en contra de si las comidas extras que recoges mientras viajas deberían tener también un efecto curativo. Si **TÚ** decides que sí, apunta cada una en tu Carta de Acción como 'Comida +3 puntos RESISTENCIA'.*

156

A lo largo de la tarde, el sendero rocoso desciende a través de un paisaje poco atractivo de colinas de esquisto y riscos coronados con zarzas espinosas. Es un terreno difícil pero cabalgas sin incidentes. Poco antes del anochecer, llegas a la cima de un risco y vislumbras por primera vez el Río Storn y los picos cubiertos de nieve del sur de las Montañas de Durncrag, más allá. La satisfacción de haber llegado tan lejos se atempera cuando observas que el cielo distante está cambiando rápidamente, y sólo una estrecha franja de luz ilumina el horizonte. Se aproxima una tormenta.

Mientras haces el largo y gradual descenso hacia el río, el aire se vuelve más húmedo, y nubes oscuras se forman sobre tu cabeza. El cambio de humedad carga rápidamente la atmósfera. Los relámpagos destellan sin aviso desde las nubes al suelo, y una vez más hacia los cielos, mientras su energía se hace eco con el lento retumbar de los truenos. Entonces los cielos se abren y un diluvio empapa la tierra. Calmas a tu asustado caballo y le instas a través de la lluvia torrencial, rezando en todo momento por que seas capaz de encontrar refugio antes de que la noche se cierre.

Estás a menos de dos kilómetros del rio cuando la oscuridad se vuelve completa. Sin embargo, ayudado por tu aguda visión, eres capaz de distinguir dos lugares que pueden ofrecer cierto grado de protección contra la tormenta. El primero es una cabaña de piedra en forma de

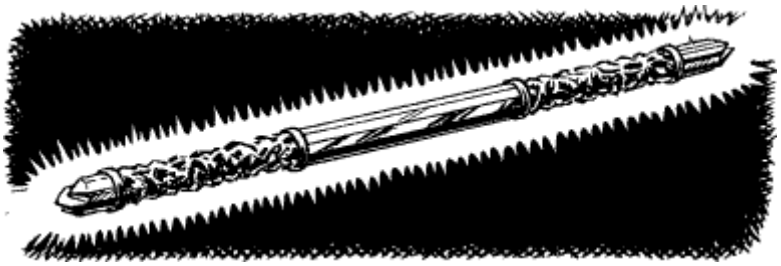
cono, situada cerca de la orilla del río; el segundo es un hueco en la roca, cerca del camino.

Si deseas guarecerte en la cabaña, pasa al **207**.

Si deseas tomar refugio en la cavidad de la roca, pasa al **91**.

157

Aceleras tus pasos y corres hacia el pedestal, donde te aferras al Báculo de la Muerte desde la base del nivel inferior. Para tu horror, es anormalmente pesado y te doblas bajo su peso. La Diablesa se gira y emite un terrible grito cuando ve lo que estás sosteniendo. El sonido de su cólera levanta tu cuerpo y te envía deslizándote por el suelo.



Luchas desesperadamente por mantener tu presa sobre el Báculo mientras la furiosa Shamath viene hacia ti. El ensordecedor sonido de su grito suena una vez más en tus oídos mientras aferras el Báculo de la Muerte contra tu pecho y das un salto apresurado hacia el oscuro olvido de la Puerta de las Sombras.

Pasa al **270**.

NOTA: *Si ya llevas el número máximo permitido de Objetos Especiales, debes descartar uno a favor del Báculo de la Muerte. Si posees a Helshezag, la espada del Señor Oscuro Kraagenskûl, ahora está destruida, desintegrada por el poder del Báculo de la Muerte, y debes borrarla de tu lista de Objetos Especiales. En la Sección **94** también implica una pérdida de 5 puntos de RESISTENCIA por este incidente.*

158

Oteas el amenazador cielo, usando tu habilidad para ver en los espectros ultravioleta e infrarrojo. Tus habilidades

avanzadas del Kai te permiten ver y seguir a las criaturas voladoras mientras dan vueltas lentamente sobre su guarida y al venir descendiendo para atacarte.

Preparas tu arma y, en el espectro ultravioleta, detectas que un aura de protección la está escudando de las extremas temperaturas de este dominio. Entonces un grito terrible divide el aire cuando la primera de las bestias se abalanza sobre ti.

Lavas: DESTREZA EN EL COMBATE, 44 RESISTENCIA, 42

Puedes eludir este combate después de cinco rondas pasando al **276**.

Si vences el combate, pasa al **3**.

159

Has destruido a todas las criaturas fantasmales que estaban atacándote, pero eres consciente de que aún hay cientos de estos malévolos espíritus dando vueltas por la zona. Permaneces con tu caballo en la zona posterior de la cueva poco profunda, con el arma lista en la mano, y ruegas a Kai y a Ishir que os mantengan ocultos y a salvo. Afortunadamente, los Vortexi surcan la rugiente tormenta durante más de una hora hasta que ésta se extingue, y desaparecen lentamente.

Una tensa calma desciende sobre la tierra. Notas que el peligro ha pasado e intentas descansar un poco, pero los recuerdos recientes de tu espantosa confrontación están aún muy vívidos en tu mente, lo que te hace imposible dormir: pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Además, a menos que poseas Maestría en Caza, debes consumir una Comida ahora o perder otros 3 puntos adicionales de RESISTENCIA.

Pasa al **337**.

160

La sonda del Anciano atraviesa tus defensas y de repente se da cuenta de que eres un intruso. Coge tu túnica y la abre, revelando tus pantalones y tu túnica de cuero. Reconociéndolas como originarias de Sommerlund, grita de la sorpresa mientras conjetura sobre tu auténtica identidad.

—¡Agarradle!— brama otro Anciano, y una veintena de acólitos se adelantan para obeceder la orden. Preparas tu arma y luchas contra ellos con una habilidad y un valor sorprendentes, pero finalmente eres superado por su número. Para cuando logran desarmarte e inmovilizarte contra el suelo rocoso, más de treinta de ellos yacen muertos o gravemente heridos en un estrecho círculo a tu alrededor.

Miras desafiante al anillo de rostros siniestros iluminados por antorchas que se ciernen sobre ti. Entonces, la cara del Anciano entra en tu campo de visión y se burla con desdén. Coloca la punta de una varita brillante en tu frente, y de repente hay una explosión de luz blanca. Por desgracia para ti, es la última sensación que jamás experimentarás.

Tu vida y tu misión terminan aquí, en el camino a la Garganta de Maaken.

161

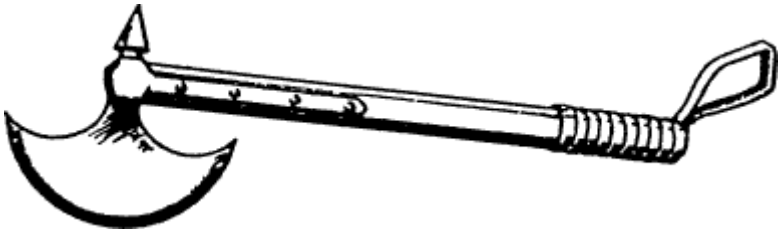
Las tiendas y chozas que se intercalan en esta estrecha calle no tienen signos visibles de vida. Pesadas barras de hierro y gruesos postigos de roble aseguran cada puerta, una precaución comprensible en esta ciudad de villanos. Has comenzado a perder la esperanza de encontrar la

Posada del Sabio Encorvado, cuando de repente percibes una pálida luz amarillenta saliendo de la puerta de un edificio cercano. Mientras te acercas, ves una señal colgando sobre la puerta. Muestra un oso negro manteniéndose alzado sobre sus patas traseras, y en sus garras delanteras sostiene un cartel que dice:

GHADLAR & HIJOS—PELETEROS

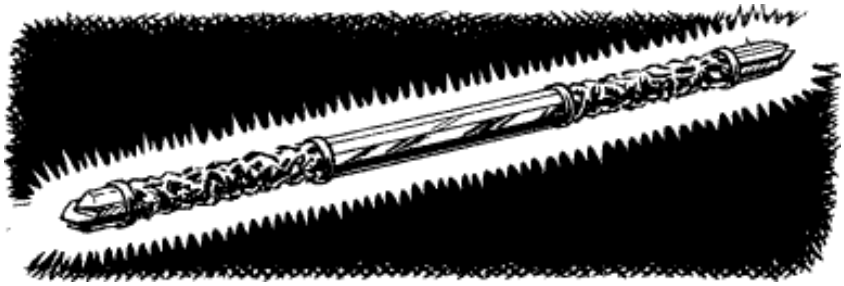
Si deseas entrar en la peletería, pasa al 226.

Si escoges ignorarla, puedes continuar por la calle pasando al 244.



162

Los fantasmas aulladores vienen zigzagueando de la tormenta. Rodean el gran y reluciente arco en una larga cadena ininterrumpida, y entonces, uno por uno, se abalanzan hacia el lugar donde te alzas. Guiado por tus instintos del Kai, levantas el Báculo de la Muerte y lo giras sobre tu cabeza: una, dos, tres veces...



Un siniestro zumbido irradia de su mango. Hay un crepitar de electricidad estática y el aire húmedo hierve con un moderado poder refrenado. Un hilo de niebla sale de la punta de la vara y se convierte rápidamente en un ciclón giratorio que atrapa a los Vortexi y evita que te

alcancen. En su desesperación, notas que unen sus inmensas energías psíquicas en un intento por escapar de su prisión giratoria y atacarte.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

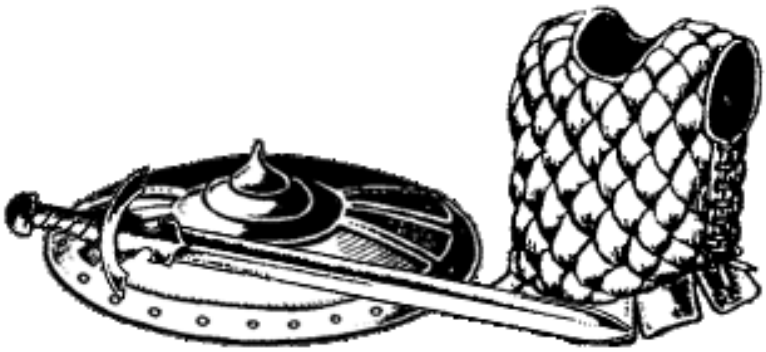
Si posees Embestida Psíquica, añade 4 a ese número. Si posees Muro Psíquico, añade 2. Si posees Mimetismo, añade 1.

Además, si tu puntuación actual de RESISTENCIA es de 18 o más, añade 1; si tu puntuación actual de RESISTENCIA es de 17 o menos, resta 1.

Si tu puntuación total es ahora de 3 o menos, pasa al **206**.

Si está entre 4 y 8, pasa al **305**.

Si es 9 o más, pasa al **138**.



163

Atados a un obelisco de piedra, en el centro de la plaza del muelle, hay tres Acólitos de Vashna. Están vigilados por dos bandidos Vakovarianos que se entretienen intimidándolos y atormentándolos.

Durante la última hora el cielo sobre vuestras cabezas se ha vuelto más gris y tormentoso, con ocasionales relámpagos iluminando la orilla norte. Ahora esta tormenta está cruzando el lago y los rayos comienzan a caer peligrosamente cerca del muelle. Los bandidos aparentemente ignoran este peligro, ocupados como están en sus mezquinas crueldades, pero entonces algo aparece sobre la superficie del lago que reclama su atención.

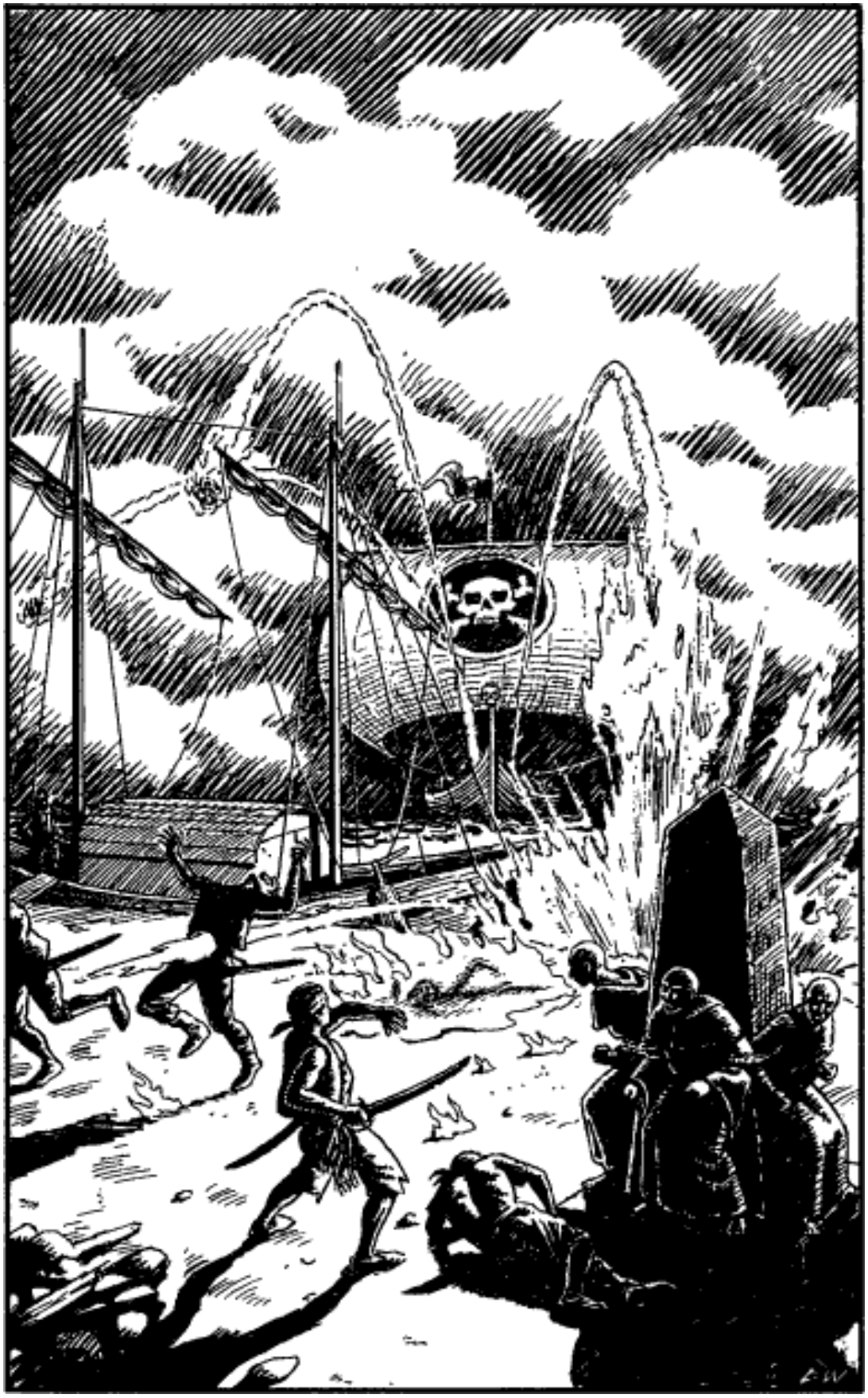


Ilustración IX: (163) De repente, un enorme bote surge de la pared de niebla y viene velozmente hacia el muelle.

Un enorme banco de niebla grisácea se mueve sobre el agua hacia el muelle a un ritmo antinatural. Cuando está sólo a unos pocos cientos de metros de la orilla, una descarga de rayos se precipita desde su núcleo para explotar a toda velocidad contra la pared del muelle, con efectos devastadores. Varios bandidos son incinerados allí donde están, sin dejar nada salvo resplandecientes montones de cenizas para indicar su paso. Entonces, de repente, un enorme bote surge de la pared de niebla y viene velozmente hacia el muelle. Brillantes dardos de energía parten de su proa para explotar sobre la cubierta del barco Vakovariano. Uno de estos rayos pasa alto entre los mástiles y gira en el aire hacia el muelle. Ves con creciente horror que viene velozmente hacia ti.

Si posees la Sommerswerd, pasa al **176**.

Si no posees este Objeto Especial, pasa al **149**.

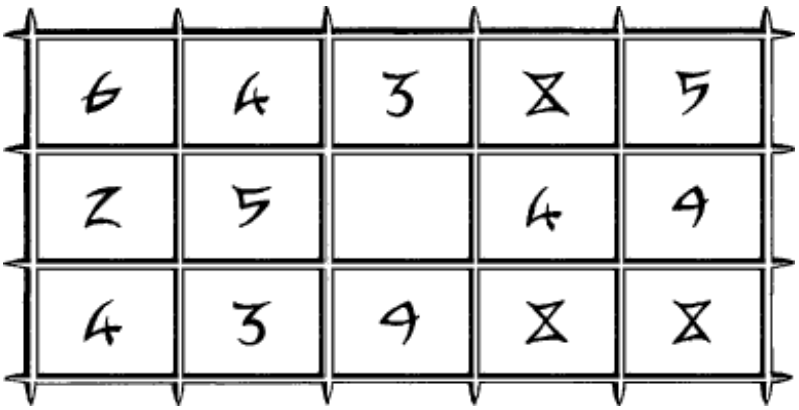
164

Impulsado a la acción por el miedo a lo que ocurriría si se le permite a la Diablesa la entrada a este mundo, deslizas tus ojos y sentidos del Kai por los símbolos que hay inscritos sobre la superficie de cristal del nivel superior. En ese momento, en un repentino brote de inspiración, te das cuenta de que los propios símbolos son la clave de la activación de la Puerta de las Sombras.

Examinas los símbolos y determinas que se debe completar una secuencia en orden para poder cerrar la Puerta de las Sombras.

Estudia la siguiente cuadrícula de números cuidadosamente. Cuando creas que has descubierto el

número que falta, pasa a la sección que tenga el mismo número que tu respuesta.



Si no puedes resolver el problema, pasa al **235**.

165

Te aprietas contra el cuello de Bracer y el virote mueve tu pelo al pasar silbando junto a tu cabeza. Ileso, alcanzas la cobertura de un denso bosquecillo de pinos donde desmontas rápidamente. Habiendo asegurado las riendas de Bracer a un árbol, retrocedes al margen del pinar para intentar echar un vistazo a tus atacantes. No tienes dificultad para verlos: una docena de bandidos, armados con ballestas y espadas, se apresuran por la maleza directamente hacia tu escondite.

Si posees un Arco y deseas usarlo, pasa al **330**.

Si no lo haces, pasa al **136**.

166

En el mismo instante en que atraviesas el arco sientes una sacudida eléctrica atravesar tu cuerpo, y una palpitante serpiente de energía blanco-azulada salta del marco del arco a la empuñadura de la Sommerswerd. Un grito de asombro surge de los acólitos, audible incluso por encima del viendo aullante.

—¡Tenemos un intruso entre nosotros!— grita Cadak, levantando su vara de hechicero acusadoramente hacia ti. Luchas contra el efecto paralizante de la corriente eléctrica y liberas la espada del sol de su vaina. Por un

momento la corriente se debilita a medida que es absorbida y neutralizada por la divina energía de la Sommerswerd, pero luego la punta del bastón de Cadak se enciende con una llama carmesí y la corriente se intensifica de nuevo, adormeciendo tus extremidades con su insidioso efecto.

—¡Ja! Te conozco, intruso—, grita Cadak de forma maniaca. —Eres Lobo Solitario, el héroe condenado de un reino condenado. Eres un estúpido al venir aquí, Señor del Kai. Tus poderes no son rival contra los de Naar, el Señor de la Oscuridad.

Tras decir esto se dirige a los acólitos y alza sus manos triunfalmente.

—Esta noche celebraremos una doble victoria, hermanos míos. ¡La resurrección de Lord Vashna y la destrucción del Gran Maestro Lobo Solitario!

Los acólitos gritan con aprobación, pero su alegría es ahogada por el ruido, cada vez mayor, de la tormenta. Entonces ves que la misma tormenta está cambiando. Un enorme vórtice de nubes giratorias está descendiendo de los cielos, un tornado cuyo túnel mortal desciende hacia ti. Entonces, la punta de la rugiente masa toca el suelo a tus pies y, con una brusquedad terrible, tú eres arrancado de la cortina de energía y lanzado por el aire a toda velocidad hacia el oscuro centro del imponente arco.

Pasa al **60**.

167

Dejas de disparar, ya que decides conservar el resto de tus Flechas para más tarde. Después de unos pocos minutos los bandidos sospechan que uno de sus virotes ha alcanzado el blanco, y se arrastran hacia delante.

Te retiras dentro del bosquecillo, usando tu habilidad del Magnakai de Invisibilidad para mantenerte oculto de los bandidos que se acercan. Ellos pasan por tu lado, permitiéndote rodearlos y colocarte detrás de ellos. Les has evitado, pero aún estas preocupado de que puedan encontrar a Bracer. Te mueves a un terreno más elevado para conseguir una mejor vista del bosquecillo y, desde

un punto de vista privilegiado entre las rocas, observas que su líder y tres de sus compinches se esconden cerca, agachados tras la rama de un árbol caído.

Si deseas disparar una Flecha al líder de los bandidos, pasa al **304**.

Si posees Alquimia del Kai y deseas usar el conjuro de *Encanto Mental*, pasa al **212**.

Si decides esperar y observar a los bandidos un poco más, pasa al **98**.

168

Te apresuras hacia el círculo de rocas, arrastrando a tu congelado caballo detrás de ti. Estás a veinte metros de tu meta cuando te detienes de golpe, avisado por tus instintos de caza: algo no va bien aquí. Escuchas y, para tu horror, detectas el chasqueo de unos colmillos y el aroma de la sangre y el pelaje grasiento. De repente el ruido cesa y un terrorífico aullido se alza del lado opuesto de las rocas.

Si deseas montar en tu caballo y galopar lejos de aquí, pasa al **309**.

Si eliges empuñar tu arma e investigar qué acecha al otro lado de estas rocas, pasa al **208**.

169

—Tranquilo, Smudd—, dices, manteniendo tus manos alejadas de tus armas, —no quiero hacerte daño. Sólo quiero hablar contigo un rato, eso es todo.

El rufián de cara escuálida te mira con profunda sospecha, con su mano apretando la empuñadura de su espada.

—Mira—, dices, cogiendo tu bolsa de dinero, —Estoy dispuesto a pagarte por ese privilegio.

Despacio, sacas cinco Coronas de Oro y las colocas sobre la mesa (si actualmente tienes menos de cinco coronas de oro, le das a Smudd lo que tienes *más* un Objeto de tu Mochila).

Haz los ajustes necesarios en tu *Carta de Acción*, y luego pasa al **323**.

170

Apenas logras pronunciar las palabras del conjuro antes de que el proyectil mortal golpee contra tu escudo mágico. Durante un momento un chorro de chispas salta contra tu rostro, cegándote y produciéndote ampollas (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA), pero rápidamente te recuperas y espoleas a tu caballo con renovado vigor.

Pasa al **5**.

171

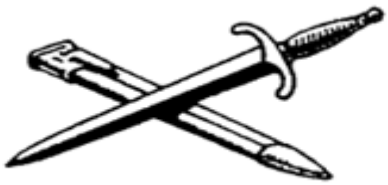
Inspirado por tu plan, corres hacia la línea de autómatas que se acercan, teniendo cuidado de mantener un ojo vigilante en la Diablesa Shamath, y en tu meta: el lejano Báculo de la Muerte.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si posees Mimetismo, añade 2 al número que hayas escogido. Si posees Intuición, añade 1. Si posees Conocimiento Supremo, añade 1. Además, por cada nivel de Maestría del Kai que hayas logrado por encima del rango de Gran Defensor del Kai, añade 1.

Si tu puntuación total es de 5 o menos, pasa al **334**.

Si es 6 o más, pasa al **34**.



172

El cruce es laborioso y agotador (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA), pero finalmente llegas a la orilla opuesta del río y desembarcas a salvo. Un sendero pedregoso corre a lo largo de la orilla, hacia el norte, y lo sigues con la esperanza de llegar al Lago Vorndarol antes de la puesta de sol.

Durante todo el día el sol brilla supremo en un cielo sin nubes, y olas de calor crean una visión brillante y distorsionada del camino ante ti. El lejano horizonte está surcado con una miríada de colores y el aire seco cruje con electricidad, un legado de la violenta tormenta de la noche anterior. A última hora de la tarde llegas a las ruinas de un antiguo asentamiento y te detienes aquí para permitir a tu caballo descansar un rato a la sombra.

Si posees Intuición, pasa al **102**.

Si no posees esta Disciplina, pasa al **260**.

173

La joven mujer te sonríe y comienza a reírse.

—No puedes herirme, Lobo Solitario—, dice, llena de confianza. —Deberías envainar esa arma por ahora, aunque supongo que la necesitarás más tarde.

—¿Quién eres? ¿Qué es lo que quieres?— siseas, aun sosteniendo defensivamente tu arma. —¿Eres alguna maldita ilusión, un truco mental de Naar enviado para atraparme? Bueno, demonio, quizás esto borre la sonrisa de tu cara.

Golpeas a la joven con un salvaje ataque a la cabeza, pero sin efecto. Ella vuelve a reírse y dice, con un tono burlón, —¿Ahora me crees?

Retrocedes, buscando a un lado y a otro una forma de escapar de esta criatura, pero no hay ninguna. Ella avanza, y la observas con temerosa precaución. Viste un gastado chaleco de cuero y unos pantalones rotos que han sido cortados a la altura de las rodillas, y no parece estar armada.

—Deberías ser más respetuoso—, dice. —Después de todo, si decidiera abandonarte, ¿quién te mantendría oculto de la mirada de Shamath?— señalando a la enorme diablesa para ilustrar a quién se refiere. —Con la baratija o sin ella—, continúa, señalando al Amuleto de Platino que llevas, —no durarías mucho contra ella sin mi ayuda.

—¿Qué quieres de mí?— respondes, inquieto.

—Tu atención sería un buen comienzo. Por extraño que parezca, deseo ayudarte, Lobo Solitario.

Si posees Conocimiento Supremo, pasa al **221**.

Si no posees esta Disciplina, pasa al **286**.

174

Al dejar la peletería, continúas por la calle hasta que llegas a un cruce. Las indicaciones de la anciana te llevan por un laberinto de callejuelas y estrechos pasajes cubiertos que finalmente te conducen al principio del Callejón de la Taberna, la calle donde te dijo que encontrarías la Posada del Sabio Encorvado.

Pasa al **332**.

175

Recoges tu caballo y acompañas a Fyrad a su campamento, que está escondido en una cueva de la colina. El cazador ha hecho de este desnudo hueco en la roca un lugar sorprendentemente confortable con un fuego, un colchón de paja, y un depósito de comida cavado en el suelo de tierra y forrado con roca. Las dos pieles de Corvayl de las que habló están colgadas en marcos de madera cerca de las ardientes brasas de la hoguera, y su mula, que se llama 'Izzy', está dormitando al fondo de la cueva.

Ilustración X: (175) Al entrar, un halcón desciende volando del techo y se posa en el brazo de Fyrad.

Al entrar, un halcón desciende volando del techo y se posa en el brazo de Fyrad. Saca una tira de carne seca de su bolsillo y el halcón la coge antes de volver a su percha a consumirla a su placer.

—Buen pájaro, eso es—, dice, cariñosamente. —Me ha guiado hasta algunas presas valiosas a lo largo de los años.

Mientras coméis carne de conejo y bayas silvestres, le preguntas a Fyrad qué sabe de los Acólitos de Vashna y de la Garganta de Maaken. Te cuenta que ha visto su campamento en la orilla este del lago pero, como el infame barranco, sólo desde lejos. Su principal motivo de preocupación han sido las tormentas y los bandidos Vakovarianos. Si no tuviera una familia hambrienta y deudas que pagar en Karkaste, hubiera recogido todo y se hubiera ido hace un mes.

Después de una comida deliciosa, atiendes a tu caballo antes de prepararte para pasar la noche. Te ofreces para compartir la guardia, pero Fyrad dice que eso no será necesario.

—El mejor vigilante que pudieras desear—, dice, señalando a su halcón mascota. —Nos avisará con tiempo de sobra si algún problema viene a nuestra puerta esta noche.

Pasa al **66**.

176

Desenvainas la Espada del Sol y arremetes contra el rayo que se aproxima en un desesperado intento de desviarlo de alguna manera. Golpea el borde de la hoja y eres cegado por una erupción de deslumbrante luz blanca. La Sommerswerd ha neutralizado la fuerza del rayo, volviéndolo inofensivo, pero la sacudida del impacto te envía tambaleándote hacia atrás. Al caer te golpeas la cabeza contra una viga de madera carbonizada: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar, pasa al **200**.

177

Una mueca se extiende lentamente por la cara del Anciano, y el sudor brota en su frente mientras intenta echarte de su mente. De repente, rompe el conjuro y su boca se abre de par en par. En tu desesperación para evitar que de la voz de alarma, arremetes con el puño cerrado y le golpeas de lleno en la mandíbula.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has escogido está entre 0 y 4, pasa al **333**.

Si está entre 5 y 9, pasa al **134**.

178

Gwynian te guía a la ruinosa cabaña y te ofrece asiento junto a una antigua mesa tallada de piedra. Entonces se sienta con cuidado frente a ti y te mira profundamente a los ojos.

—Lord Rimoah me envió un mensaje a Varetta diciendo que estabas de camino hacia aquí—, dice, sacando un sobre de pergamino de entre los pliegues de su túnica. —Yo, y mis sabios compañeros, hemos estado observando los cielos en esta región durante muchos meses, y estamos seguros de que un acontecimiento de gran y terrible importancia está a punto de suceder. Las estrellas y las tormentas auguran que un poder malvado está a punto de aparecer en Magnamund.

—¿Podría ser el renacimiento de Vashna?— preguntas, dando voz a tus temores.

—Sí, creemos que es Vashna. A menos que puedas evitarlo, Lobo Solitario, el Señor de la Oscuridad y su ejército se alzarán de la Garganta de Maaken.

Si posees un Amuleto Negro, pasa al **234**.

Si no tienes este Objeto Especial, pasa al **45**.

179

La risa de Shamath se convierte en un chillido horrible. Ella pronuncia una palabra de poder y un torrente de energía psíquica viene cruzando la caverna hacia ti. Por

fortuna, golpea el campo de fuerza y se rompe como una ola ante él, protegiéndote por completo de sus efectos. Incluso así, los residuos que penetran la pared son suficientes para dejarte aturdido y jadeando en busca de aliento: pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

La Diablesa gesticula con sus dedos e instantáneamente la pared desaparece, pero ahora ves que estás rodeado por un cerco de sus siniestros asistentes vestidos con túnicas.

Si posees la Sommerswerd, pasa al **58**.

Si no posees este Objeto Especial, pasa al **97**.

180

Los pájaros te atacan a una velocidad tan tremenda que descartas la idea de usar un Arco. Preparas tu arma con rapidez; apenas la has liberado de su funda cuando el primero de los Carroñeros se abalanza para matar. Te ves obligado a soltar tu agarre de la cuerda guía y retroceder unos pocos pasos, pues no eres tú el objetivo de su ataque: van a por tu caballo.

Carroñeros de Durncrag:	DESTREZA EN EL COMBATE, 42
	RESISTENCIA, 18

Si vences este combate, pasa al **317**.

181

Tus defensas psíquicas se alzan rápidas y firmes, y el Anciano no logra nada de su intento de leer tu mente. En vez de reconocer su fracaso, te maldice y te acusa de ser un cretino de cabeza hueca.

Con un gruñido de desagrado, te ordena volver a unirte a la procesión y te empuja rudamente fuera de su camino mientras vuelve a su posición cerca del altar.

Pasa al **250**.

182

Rápidamente guías a Bracer fuera del camino, entre la maleza circundante. Casi inmediatamente oyes una voz

furiosa gritando una orden, seguida por el sonido de virotes de ballesta volando. Un vistazo sobre tu hombro hace que tu corazón salte, ¡un virote vuela directamente hacia tu cara!

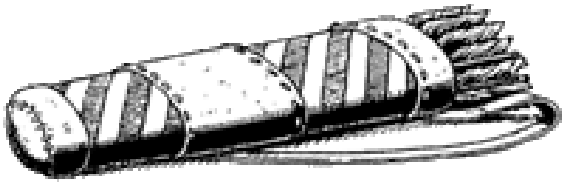
Si posees Alquimia del Kai, pasa al **170**.

Si no posees esta Disciplina de Gran Maestro, pasa al **69**.

183

Acercas una Flecha a tus labios y la disparas con eficacia y velocidad cegadoras. Atraviesa el corazón del acólito que va delante, matándole instantáneamente, y provoca que su compañero se detenga en seco. Impresionado por tu mortal habilidad con el Arco, se gira y corre hacia sus hermanos, que están luchando en el muelle.

Borra una Flecha de tu *Carta de Acción*, y pasa al **325**.



184

Giras un poco la cabeza y ves un par de pies con sandalias de pie sobre la cubierta a tu lado. Pertenecen al Anciano con quien casi chocaste cuando subiste a bordo de la lancha. Repite su orden y esta vez reconoces algunas de las palabras. Crees que está diciendo algo como: 'Muévete, o serás lacerado.'

Si deseas moverte a lo largo del banco, pasa al **219**.

Si decides ignorar su orden, pasa al **292**.

185

—¡Bah! Eres un apestoso tacaño—, maldice el borracho cuando rechazas pagar su desorbitado precio. —Tengo cosas más urgentes que hacer que desperdiciar aliento contigo.

Dicho esto, se tambalea en la niebla, agarrando su jarra de cerveza. Le ves desaparecer; entonces miras de nuevo las tres salidas de esta plaza e intentas averiguar cuál te llevará a la Posada del Sabio Encorvado.

Si deseas dejar la plaza por la salida norte, pasa al **16**.

Si deseas dejar la plaza por la salida este, pasa al **332**.

Si deseas dejar la plaza por la salida oeste, pasa al **161**.

186

Parece que cuanto más te acercas a la pila, más caliente se vuelve el disco. Unos pocos pasos y estará lo suficientemente caliente como para explotar. Desesperado, lo buscas a tientas para recuperarlo del bolsillo de tu túnica chamuscada y arrojarlo lejos.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has escogido está entre 0 y 4, pasa al **96**.

Si está entre 5 y 9, pasa al **316**.

187

En la distancia ves una tenue luz brillando y parpadeando en el corazón de estas montañas de hielo. Te encaminas hacia ella, cruzando el suelo incrustado de escarcha, y te encuentras cubriendo la distancia mucho más rápido de lo que hubiera sido posible en Magnamund. Un kilómetro se desliza con un solo paso, y el terreno que te rodea se vuelve demasiado borroso para verlo. Sospechando que eres víctima de alguna poderosa ilusión, das zancadas hacia la temblorosa pared de hielo y empujas tu mano contra ella. Sin esfuerzo, tu palma se hunde en la vidriosa superficie azul y te encuentras cayendo de cabeza en el interior de la montaña.

Pasa al **44**.

188

Cuando el último de los Vakovarianos cae muerto a tus pies, te alejas de sus cuerpos amontonados y te secas el sudor de la batalla de tu frente ensangrentada. Has

aniquilado al enemigo, pero puedes oír a más de ellos atravesando la maleza a la carrera, ansiosos de alcanzarte y vengar las muertes de sus compañeros de armas.

Varios de los muertos tienen bolsas, morrales y mochilas colgando de sus hombros. Algunas se han desgarrado durante el combate y su contenido se ha desparramado por el suelo. Un rápido vistazo te revela las siguientes armas y objetos varios:

- 6 Flechas
- Peine
- Espadón
- Daga
- Pipa
- Espada
- Catalejo
- Suficientes alimentos para 3 Comidas
- Manta
- 20 Coronas de Oro

Si deseas guardar algunos de estos objetos, recuerda anotarlos en tu *Carta de Acción*.

Rápidamente te escapas entre los densos pinos. La zona está repleta de bandidos y te ves forzado a huir hacia el norte, lejos del lugar donde dejaste a Bracer atado a un árbol. Estas preocupado por su seguridad y eres consciente de que aún te quedan muchos kilómetros antes de llegar al Lago Vorndarol, pero no te atreves a volver

por él. Entonces escuchas algo que te hace detenerte en tu camino: es el sonido de un caballo relinchando.

Pasa al 223.

189

—Presta atención a lo que digo, mortal—, dice la cara de Shamath. —Cuando haya acabado, te haré esta pregunta: "Mientras yo estoy aquí para cumplir la voluntad de Naar, ¿cuántos leales servidores protegen mi trono de poder?"

Shamath nota la mirada de concentración de tu rostro y se permite una risa burlona a tus expensas antes de continuar. Está segura de que no la derrotarás en este desafío intelectual. Ella comienza:

—Poseo dos Moradores del Abismo. Mis leales sirvientes son iguales en número a los meses de un año en Magnamund, menos el número de mis Moradores del Abismo.

—Cuando mis leales sirvientes y los Moradores del Abismo se reunieron, su número total se duplicó cuando llegaron mis Lugartenientes de la Noche.

—Pero cuando llegaron mis Lugartenientes de la Noche, los Moradores del Abismo tuvieron que irse.

—Exactamente la mitad del número restante también partió, porque estaban en deuda con los Moradores.

—Del resto elegí a los leales sirvientes para proteger mi trono de poder. Los elegí a todos, excepto a uno que sabía que era un traidor. Ejecuté al traidor antes de poner a mis leales sirvientes a proteger mi trono.

—Entonces, mortal, responde a mi pregunta: mientras me encuentro aquí para cumplir la voluntad de Naar, ¿cuántos leales sirvientes guardan mi trono de poder?

Estudia las palabras del acertijo de Shamath cuidadosamente. Cuando creas que tienes la respuesta, pasa a la sección que tenga el mismo número que tu respuesta.

Si no puedes resolver el acertijo de Shamath, pasa al **216**.

NOTA: *Hay que dar por seguro que un año en Magnamund es lo mismo que un año terrestre. La sección correspondiente a la respuesta correcta tendrá una nota al pie confirmando que es la solución correcta. Sólo tienes una oportunidad para adivinar la respuesta correcta. Si escoges una sección errónea, pasa inmediatamente al* ***216****.*

190

De repente el Anciano agarra tu túnica y la abre de un tirón, revelando tu túnica de cuero, capa y pantalones. Reconociéndolos como originarios de Sommerlund, jadea de la sorpresa mientras adivina tu verdadera identidad.

Pasa al **314**.

191

Miras desde el borde del tejado del almacén cómo el asesino se escapa. Durante un momento se detiene junto a una alta chimenea y se gira para mirar en tu dirección. Entonces otras tres figuras embozadas surgen desde detrás de la chimenea y se colocan a su lado. Te miran silenciosamente durante unos pocos momentos antes de girarse y desvanecerse en la noche.

Habiendo decidido no seguirlos, desciendes del tejado del almacén y vuelves sobre tus pasos hacia los establos del Sabio Encorvado para recuperar tu caballo.

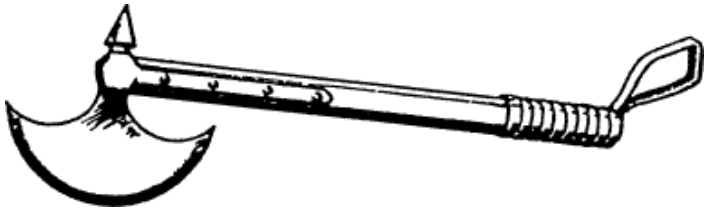
Pasa al **341**.

192

Pasas ante los Ancianos sin incidentes y sigues la procesión que serpentea hacia el asentamiento. Al acercarte al perímetro, pasas cerca de varias chozas pequeñas, algunas con las puertas abiertas. La mayoría están vacías, pero te das cuenta de que en una hay una mesa donde hay apiladas armas procedentes de saqueos.

Si deseas apartarte de la procesión y entrar en esta choza, pasa al **24**.

Si no es así, pasa al **218**.



193

Usando tu Maestría del Kai, alteras tu peso corporal para deslizarte sobre esta blanda sección de la caverna, y pronto alcanzas terreno firme. Luego, con facilidad, te deslizas más allá de la línea de autómatas y corres hacia el estrado.

Durante tu vuelo sobre el suelo hundido, la Diablesa estaba poniéndose una coraza blindada de acero negro barnizado y estaba distraída. Pero te ha visto rodear a sus autómatas, y ahora está advertida de tu plan. Es evidente por la furia de su rostro que no tiene intención de permitirte acercarte al entarimado o al Báculo de la Muerte.

Si posees Alquimia del Kai, pasa al **57**.

Si no posees esta Disciplina de Gran Maestro, pasa al **282**.

194

Tu espina dorsal se estremece al presentir el peligro. Tus sentidos te advierten de que algo malvado está en el exterior esta noche y temes que venga a por ti mientras estés durmiendo. Con esta preocupación en tu mente, permaneces en pie en la boca de la cueva y usas tu Maestría del Kai para invocar una criatura del bosque. Pasan unos pocos minutos, y entonces ves a una gata montesa y su cachorro salir de entre los pinos. Han respondido a tu llamada y, obedientemente, se rinden a tu voluntad. Les ordenas vigilar la entrada de la cueva;

entonces te acomodas para descansar, confiado en que te despertarán a la primera señal de problemas.

Pasa al **344**.

195

La cara del gusano está cambiando. Ya no se parece a tu hermano Jen; ha asumido el rostro altivo de la Diablesa Shamath.

—¡Ja!— resopla. —Qué débiles e insignificantes sois los mortales. No supone ningún reto para mí la simple aniquilación de los de tu clase, es demasiado fácil. No es un desafío. Así pues, yo, Shamath, Señora de las Puertas de la Oscuridad, elaboraré uno. Te reto a un duelo... ¡un duelo de intelectos!

La enorme criatura con forma de gusano retrocede hacia el estrado y las oscuras paredes de la caverna se iluminan de repente por miles de chorros de llamas, que rugen en forma de surtidores desde el suelo liso y vidrioso.

—Muy bien—, dice, fijando en ti sus ojos sobrenaturales. —¡Que comience el combate!

Pasa al **189**.

196

Mientras el Anciano te saca del banco, tu túnica se engancha en una astilla y se levanta para revelar tus botas y tu vaina. El Anciano ahora está realmente furioso y receloso, exigiéndote saber cómo has llegado a estar en posesión de estos objetos.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has escogido está entre 0 y 6, pasa al **190**.

Si está entre 7 y 9, pasa al **116**.

197

Te apresuras en cruzar la habitación y arremetes contra el arquero mientras sale por la ventana. Tu mano logra agarrarlo por sus pantalones e intentas tirar de él para volver a meterlo en la habitación, pero él da patadas hasta liberarse y te deja sosteniendo un trozo de tela arrancado de sus pantalones.

Si deseas perseguir al hombre hacia el balcón, pasa al **9**.

Si decides dejarle ir, puedes abandonar la posada por la puerta delantera pasando al **231**.

198

Enarbolas tu Arco y preparas una Flecha con un movimiento rápido y fluido. Entonces, cuando la cabeza de la bestia se cruza en tu línea de visión, sueltas el proyectil y lo envías silbando hacia sus fauces abiertas.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees Gran Maestría en el Manejo de Armas con el Arco, añade 3 al número que hayas escogido.

Si tu puntuación total es ahora 4 o menos, pasa al **48**.

Si es 5 o más, pasa al **272**.

199

Apretando con fuerza tus dientes por el terrible hedor que surge de la tumba, retiras la tierra y las piedras restantes y comienzas a rebuscar en las ropas del cadáver. Hay poco de valor que encontrar, nada que los bandidos no hayan cogido ya. Estás a punto de abandonar esta desagradable tarea cuando de repente te fijas en algo que sobresale de la bota del cadáver. Es una ficha hexagonal grabada con símbolos extraños, y está hecha de la misma sustancia metálica y negra que el amuleto que te dio el Presidente Kadharian.

Decides guardar este objeto. (Anota este Objeto Especial en tu *Carta de Acción* como una Ficha Negra que llevarás en tu bolsillo. Si ya llevas el número máximo de Objetos Especiales permitido, deberás descartarte de uno en favor de éste.) Una vez satisfecha tu curiosidad, abandonas la tumba y regresas a tu caballo, impaciente por continuar tu viaje tan rápido como puedas.

Pasa al **156**.

200

Te pones en pie tambaleándote y sacudes la cabeza para aclarar tu visión borrosa. Lo primero que ves cuando tu vista regresa a la normalidad es la lancha atacante mientras choca contra el barco Vakovariano. Con el ensordecedor chirrido del metal al retorcerse y la madera al romperse, todo el lado de estribor del bardo se sacude, enviando a los bandidos que hay a bordo dando volteretas indefensos sobre la cubierta. Se lanzan ganchos de abordaje y se colocan planchas de madera, y antes de que los Vakovarianos puedan recuperarse, una horda aullante de acólitos de túnicas rojas están entre ellos, matándolos sin cuartel.

En el muelle los Vakovarianos son presa del pánico. La mayoría huyen a las ruinas, pero hay un grupo de ex-mercenarios curtidos por la batalla que se reúnen e intentan un contraataque. A lo largo del muelle se desatan sangrientos combates mientras los acólitos intentan rescatar a los tres que están atados al obelisco de piedra. Los prisioneros son finalmente salvados por un trío de Ancianos Acólitos, armado cada uno con una varita brillante que descargan ráfagas incinerantes de energía contra cualquier bandido lo bastante estúpido como para permanecer en su camino. Los Ancianos regresan a la lancha con los prisioneros liberados, pero la lucha ha

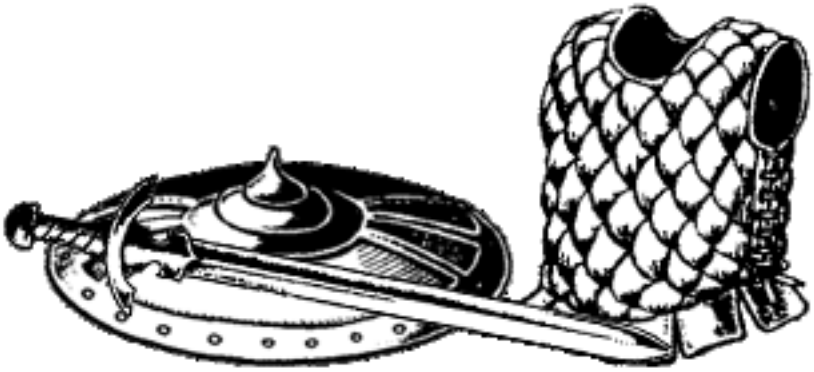
comenzado a extenderse más allá del muelle. Hay un repentino ruido a tu izquierda, y cuando te giras para encararlo, ves a dos Acólitos de Vashna corriendo por la calle hacia ti, con sus espadas manchadas de sangre preparadas para derribarte.

Si posees un Arco, y deseas usarlo, pasa al **183**.

Si posees Alquimia del Kai, y deseas usarla, pasa al **40**.

Si posees Magia-Magi, y deseas usarla, pasa al **288**.

Si no tienes el arma ni las Disciplinas, o si no deseas usarlas, pasa al **140**.



201

Miras fijamente a los ojos azules como el acero del hombre y, usando tu habilidad psíquica, implantas en su mente la sugerencia de que debería poner su ballesta en el suelo. Esperas que cumpla tu orden para que puedas intentar escapar, pero entonces dice algo que convierte dicha idea en algo superfluo.

—No eres un bandido—, reflexiona. —No, por el trueno, me parece a mí que eres de Sommerlund.

Pasa al **13**.

202

El Presidente Kadharian es un hombre alto y musculoso cuyo rostro severo refleja su pasado inequívocamente militar. Te saluda formalmente, y luego te ofrece su fuerte mano como muestra de amistad. La aceptas de buena gana, sin dudarlo.

Ilustración XI: (202) te ofrece su fuerte mano en señal de amistad.

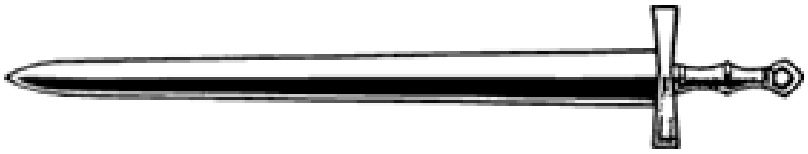
—Bienvenido, Gran Maestro—, dice, con sus ojos verde jade brillando cálidamente en la sala iluminada por antorchas. —Me siento profundamente honrado de que hayas respondido a mi llamada. Confío en que tu viaje a Helgor no haya sido demasiado difícil.

—No me encontré ningún problema que no pudiera solucionar—, respondes.

—Bien, bien—, dice, y suelta una risa maliciosa. Entonces te pide que lo acompañes mientras cruza el suelo de la Sala del Senado y empuja la puerta de una habitación adyacente más pequeña.

—Y ahora pasemos al asunto que nos ocupa. Voy a tratar de explicarte las razones de por qué juzgué necesario solicitar tu ayuda, Gran Maestro.

Pasa al **100**.



203

La oscuridad desciende mientras viajas por el paso de las colinas, pero el serpenteante camino se mantiene iluminado por un espectacular despliegue de brillantes luces que descienden y se elevan sobre las relucientes aguas del lago. Es una exhibición maravillosa, pero no te engañas pensado que todo va bien. Hay una gran y malvada magia actuando aquí; puedes sentirla.

Has viajado a menos de cinco kilómetros de Vorn cuando te ves obligado a dejar el camino y ponerte a cubierto. Más adelante, ves un grupo de bandidos Vakovarianos acampados en un puente que lleva el camino sobre una rápida corriente de agua. En lugar de arriesgarte a un enfrentamiento, te ocultas en una espesa arboleda y pasas una noche inquieta esperando el amanecer. Dada la proximidad del enemigo, eres incapaz de dormir, pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar, pasa al **339**.

204

El miedo atenaza tus sentidos mientras avanzas lentamente hacia el arco. Te aterra pensar en lo que podría suceder cuando entres en él, pero no te atreves a titubear ahora. Si rehúsas entrar por el arco, los Acólitos de Vashna sabrán que no eres uno de ellos.

Si posees la Daga de Vashna, pasa al **20**.

Si posees la Espada Helshezag, pasa al **81**.

Si no posees ninguno de esos Objetos Especiales, pasa al **343**.

205

La ferocidad de su ataque te deja tendido en el suelo de la cueva, sosteniendo tu dolorida cabeza con ambas manos. Al encontrar una resistencia inesperada, los fantasmas giran bruscamente y desaparecen entre las nubes. Se han ido, pero no por mucho tiempo. A los pocos minutos regresan en fila junto con otros siete de sus compañeros fantasmales.

Si posees Embestida Psíquica, y has alcanzado el rango de Señor del Sol, pasa al **229**.

Si no posees esta Disciplina, o si no has alcanzado este nivel de rango del Kai, pasa al **142**.

206

Tienes dificultades para controlar las tremendas fuerzas contenidas en el Báculo de la Muerte. Algunos de los Vortexi son capaces de aprovecharse de esta debilidad y se escapan del ciclón giratorio para atacarte.

Vortexi: DESTREZA EN EL COMBATE, 44
RESISTENCIA, 30

Por cada nivel de rango del Kai que hayas alcanzado por encima de Gran Guardián del Kai, puedes añadir 2 a tu DESTREZA EN EL COMBATE para toda la duración de este combate. Sin embargo, dado el insidioso efecto del Báculo

de la Muerte, debes reducir tu puntuación de RESISTENCIA en 3 desde el principio de este combate.

Si vences el combate, pasa al **46**.

207

La cabaña ha sido abandonada hace tiempo, pero aún puede ofreceros a ti y a tu caballo una buena protección contra los elementos. Es impermeable y hay suficiente paja en el suelo como para alimentar a tu montura y mantenerte caliente durante la noche.

Antes de que te instales para descansar, y a menos que poseas Maestría en Caza, debes consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

A resguardo de la terrible tormenta, logras una buena noche de descanso. Te despiertas la mañana siguiente sintiéndote vigorizado: recuperas 3 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar, pasa al **285**.

208

A través de un hueco entre las rocas ves a un grupo de ocho Chacales de espalda crestada alimentándose con los restos de un Carroñero de las Durncrag, un ave de rapiña similar a un buitre. Están absortos con su comida hasta que de repente detectan el olor de su comida favorita: carne de caballo vivo.

Con un alarido frenético, los Chacales abandonan los restos emplumados y vienen corriendo a través de la abertura de las rocas, atraídos por el olor de tu caballo. Parecen saber que está débil, y eso alimenta su furia. Tu caballo se asusta y trata de alejarse, con sus cascos agitándose peligrosamente en el aire cerca de tu cabeza,

y en cuanto el primero de los Chacales comienza el ataque, te encuentras batallando para sostener las riendas con una mano y luchar con la otra.

Chacales de Vorndarol: DESTREZA EN EL COMBATE, 42
RESISTENCIA, 38

A menos que poseas Gran Maestría en el Manejo de Armas y hayas alcanzado el rango de Caballero del Sol o superior, debes reducir tu DESTREZA EN EL COMBATE en 5 durante la duración de este combate.

Puedes eludir el combate después de 4 rondas pasando al **222**.

Si vences esta lucha, pasa al **347**.

209

Galopas por el camino embarrado hacia una grieta en el barranco protegida por la cornisa saliente. Aquí ordenas a Bracer que se detenga, pero no responde como desearías. Patea el suelo y se niega a quedarse quieto. Estás seguro de que los relámpagos, los árboles en llamas y el ensordecedor sonido de los truenos son los motivos de que esté tan nervioso. En un intento por calmarle, recurres a tu habilidad innata de Afinidad Animal. Al hacerlo, descubres de repente el auténtico motivo de que esté tan alterado.

Pasa al **319**.

210

Apartas a tu caballo del cuerpo del Corvayl muerto y os alejáis al galope por si hay otros de su especie al acecho. Más allá de la meseta, el camino desciende abruptamente

hacia un frondoso pinar. Charcas de agua blanca como la leche salpican esta parte del camino, algunas engañosamente profundas, haciendo la bajada difícil y agotadora. Para cuando llegas al pinar, tu caballo necesita un descanso.

Desmontas para quitarle peso de su lomo y, al coger las riendas, te das cuenta de que la solapa de tu Mochila está rota. Al revisar su contenido descubres que una de tus posesiones ha desaparecido. (Borra el segundo objeto de tu lista de Objetos de la Mochila. Si sólo tienes un objeto en la lista, borra ése en su lugar.)

En cuanto tu caballo ha descansado, vuelves a montarlo y comienzas a atravesar el pinar en dirección este.

Pasa al **300**.

211

Tu maestría en las habilidades del Kai de camuflaje te hace virtualmente indetectable. Los Vakovarianos registran la posada a fondo, pero no logran encontrarte, incluso aunque uno de ellos pasa tan cerca que pisa tu pie.

Esperas hasta que se han ido; luego dejas la posada y te abres camino entre las ruinas hacia el lago, poniendo cuidado en evitar a los otros Vakovarianos que continúan el saqueo. El revestimiento quemado de una sala de reuniones te ofrece una vista libre de obstáculos del muelle y de su plaza enlosada. Te escondes aquí, invisible entre las vigas carbonizadas del techo, y contemplas una curiosa escena que se desarrolla en el lado del muelle.

Pasa al **163**.

212

Te centras en el líder de los bandidos y susurras las palabras del Conjuro de la Hermandad *Encanto Mental*. Haces que mande lejos a sus compinches y, cuando se queda solo, te acercas a él por detrás sin hacer ningún ruido.

Pasa al **119**.

213

Levantas el Báculo de la Muerte hacia el Archidruida, y dices, —Ésta es la llave de la resurrección de Vashna; sin ella tu Diablesa será incapaz de invocarle.

Cadak se ríe, burlándose de tus palabras. —¿Y cuánto piensas que vas a mantenerlo apartado de ella, Señor del Kai? ¿Crees que la Diablesa Shamath tendrá alguna dificultad en quitártelo? No, no tendrá ninguna. Estás condenado, Lobo Solitario. ¿Por qué no lo admites? Estuviste condenado desde el momento en que regresaste por el gran arco.

Tu odio por el malvado druida brota y de repente sientes una sensación de hormigueo bajo tus manos. Tus emociones han activado el poder del Báculo y, sin aviso, un cono de gris vapor giratorio emerge de su punta y se dirige hacia Cadak. El aúlla con sorpresa y levanta su vara para defenderse del ataque. Tiene éxito, pero a un gran coste de su resistencia mágica.

Tú también sientes el efecto succionador de esta vara maldita (pierdes 7 puntos de RESISTENCIA) y tus sentidos del Kai aúllan una advertencia para que no la uses de nuevo en combate por temor a las consecuencias. La próxima vez podrías perder algo más que puntos de RESISTENCIA: ¡podrías perder tu alma!

Pasa al **252**.

214

Concentras tu poder en un pequeño montón de piedras que se encuentran al borde de un afloramiento que sobresale de la roca. Las vibraciones que creas desalojan las piedras y hacen que caigan en cascada sobre la roca de abajo. De repente, suena un grito y un asustado hombre

brinca desde detrás de la roca, cubriéndose la cabeza con ambos brazos mientras se escabulle hacia terreno abierto para evitar el diluvio. Es un hombre de barba gris, ataviado con pieles y armado con una ballesta de costoso aspecto que cuelga de una correa de cuero alrededor de su hombro. Por su aspecto, crees que debe ser un cazador, no un bandido.

Tosiendo y escupiendo polvo, se limpia la cara con sus manos peludas y luego se da la vuelta para mirar en tu dirección. Notas que está a punto de alcanzar su ballesta, pero cuando levantas tu mano en un gesto de amistad, hace una pausa y entrecierra los ojos, como si tratara de mirarte con más claridad.

—No eres Vakovariano—, murmura. —No, por el trueno, me parece que eres de Sommerlund.

Riendo entre dientes, baja por la ladera y viene hacia ti con una amplia sonrisa en su rostro curtido por el clima.

Pasa al 340.

215

Una ola de pánico recorre la atestada taberna. Las mujeres chillan histéricamente y voces roncas gritan de rabia y confusión, exigiendo que el asesino de Smudd sea encontrado. Te alejas de la mesa y, mientras te giras hacia el mostrador, echas un vistazo a una figura corriendo por la galería que hay sobre la planta de la taberna. Está vestido de pies a cabeza con una ceñida túnica negra y lleva un arco. Observas impotente cómo desaparece a través de una puerta que conduce fuera de la galería.

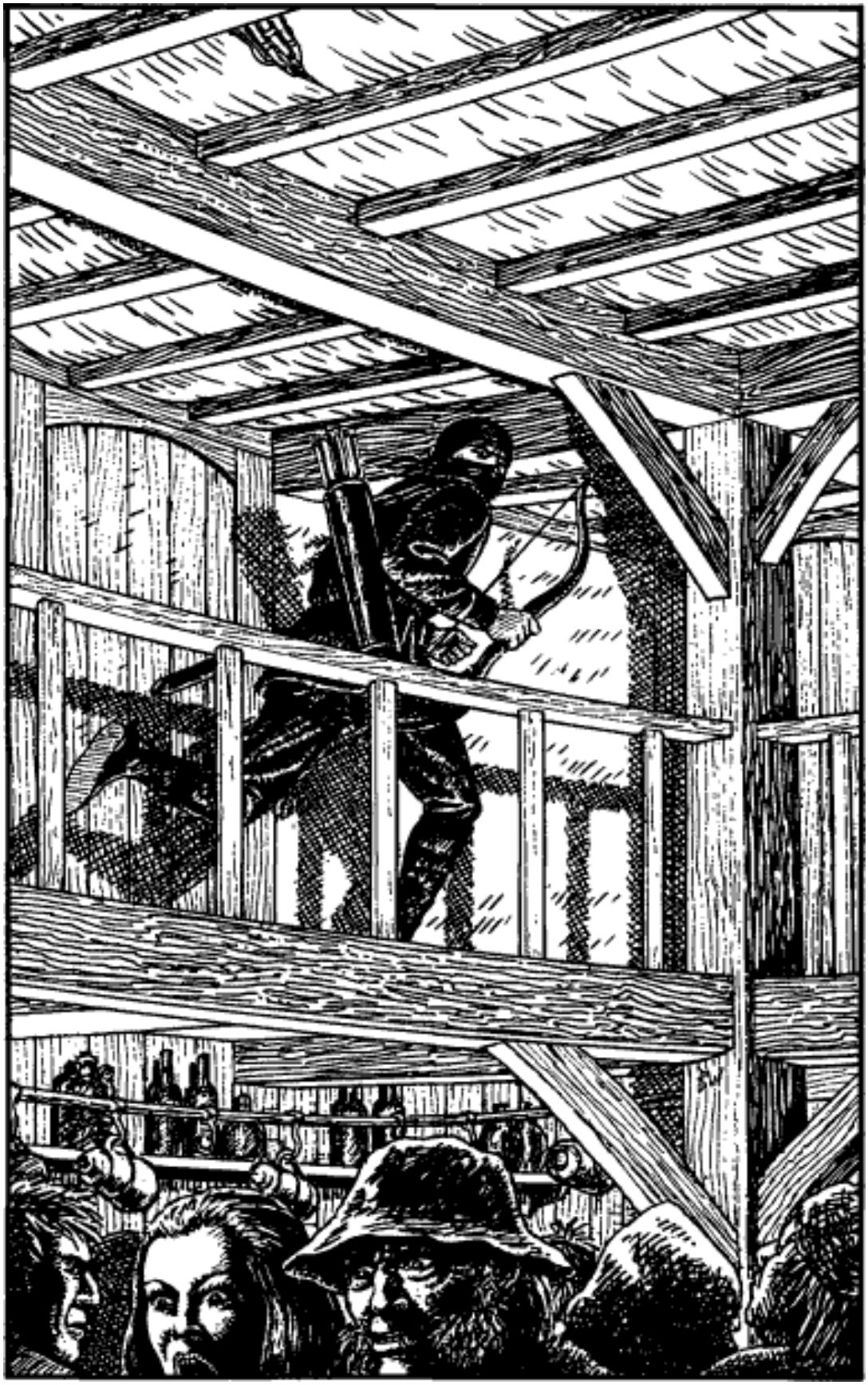


Ilustración XII: (215) vislumbras una figura que corre por la galería.

Si quieres subir por una escalera cercana y darle caza, pasa al **259**.

Si prefieres dejar la taberna y salir por la puerta, pasa al **56**.

216

La Diablesa se ríe con desprecio por tu incapacidad de contestar a su acertijo. Te acusa de ser indigno de estar en su presencia y añade que, aunque obtendrá poco placer de ello, ahora va a tener que matarte.

Diablesa Shamath (en la forma de Gnekasha el Gusano-Esclavo):
DESTREZA EN EL COMBATE, 55
RESISTENCIA, 42

Si vences este combate, pasa al **148**.

217

Envainas tu arma y les muestras tus palmas abiertas para demostrarles que no tienes intención de hacerles daño. Parecen responder a este gesto y te permiten aproximarte y examinar al niño enfermo. Les dices que puedes ayudar a su hijo y, usando tus innatas habilidades curativas, colocas tus manos sobre el pecho del niño y dejas que tu poder del Kai brote hacia su cuerpo debilitado por la fiebre. En unos momentos recupera la conciencia y da un grito saludable; le has salvado la vida.

Pasa al **277**.

218

Más allá del perímetro, el camino se hace más empinado mientras asciende por las colinas. La fila de acólitos portando antorchas ilumina el paisaje rocoso con sombras parpadeantes mientras avanzan lentamente por la ruta hacia el este. Otra tormenta se está preparando; el cielo del este está vivo con actividad eléctrica, y el sonido de los truenos retumba más allá del horizonte. Tus oídos crepitan mientras la presión del aire fluctúa salvajemente,

y el sonido del viento parece estar volviéndose cada vez más alto. Entonces te das cuenta de algo extraño. Tu antorcha no parece ser afectada por la tormenta; arde tan suavemente como si estuvieras en una habitación cerrada. Echas un vistazo sobre tu hombro y ves que le ocurre lo mismo a todas las demás antorchas. Es como si la procesión estuviera siendo protegida de los elementos externos por un túnel invisible.

A dos kilómetros del asentamiento adelantas a un grupo de jóvenes acólitos, todos adolescentes, que están dando ánimos, cantando y haciendo señales a los que van más por delante de la fila. Entonces el camino gira y ves un altar al borde del camino y un enorme abrevadero de mármol lleno de agua verde estancada. Mientras pasan, cada acólito hunde su mano derecha en la pila y toca con ella su corazón.

Si posees una Ficha Negra, pasa al **349**.

Si no posees este Objeto Especial, pasa al **121**.

219

Te deslizas por el banco, esperando que esto apacigüe al Anciano, pero sólo parece enfurecerle. Te grita y, pensando que estás siendo deliberadamente insubordinado, agarra tu túnica con ambas manos y te pone de pie bruscamente.

Si posees un Disco Rúnico, pasa al **255**.

Si no posees este Objeto Especial, pasa al **196**.

220

Reconoces inmediatamente al hombre: es Gwynian, el Sabio de Varetta.

—Bienvenido, Gran Maestro. Ha pasado mucho tiempo desde la última vez que nos encontramos. Vamos, entra en mi humilde morada. Ha llegado de nuevo el momento de que hablemos del futuro.

Pasa al **178**.

221

Tu Maestría del Kai te informa que esta criatura te está diciendo la verdad. También notas que no es humana; es una criatura sobrenatural, ni de tu mundo ni de éste. Escudriñas su mente pero es imposible para ti penetrar en sus defensas psíquicas. Parece poseer cualidades contradictorias; es tanto buena como malvada.

Pasa al **286**.

222

Saltas a la silla de montar y espoleas a tu aterrorizado caballo lejos de los excitados Chacales. Heridos en combate, se mantienen lo suficientemente alejados mientras instas a tu caballo a galopar a lo largo de la costa. Con la ayuda de tu Maestría del Kai, cruza el difícil terreno con agilidad, a pesar de su cansancio, y pronto alcanza terreno más firme donde puede incrementar su ritmo y escapar de la jauría aullante.

Los Chacales dominan la orilla y te ves obligado a retroceder sobre tus pasos hasta el cruce del camino y

tomar la otra ruta, que se dirige hacia las colinas. Para cuando llegas aquí, estás cansado y muy hambriento. A menos que poseas Maestría en Caza, debes consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar, pasa al **61**.

223

Tus agudos sentidos del Kai detectan el cálido aroma de la carne de caballo en el aire, mezclado con el fuerte olor de los pinos circundantes. Con la esperanza de que sea Bracer, que haya escapado de los bandidos y haya venido a buscarte, aceleras entre la densa espesura hasta que tropiezas con un claro. Aquí descubres que no es Bracer después de todo; has encontrado los caballos de los bandidos.

Están sin vigilancia y no puedes sentir a sus dueños cerca, pero incluso así tomas todas las precauciones para no espantarlos. Silenciosamente, desatas uno de los sementales y lo llevas lejos del resto de los caballos, por un camino cubierto de huellas recientes, y pronto llegas a un amplio sendero que se dirige al norte. Aquí montas en el caballo y echas a andar por este camino rocoso, pero apenas has recorrido un kilómetro cuando hueles algo que te hacer frenar en seco a tu caballo. De un barranco boscoso a tu derecha detectas el olor de la muerte traído por la brisa de la tarde.

Si deseas investigar el barranco boscoso, pasa al **342**.

Si escoges evitarlo y seguir cabalgando, pasa al **156**.

224

Aumentas tu visión y la enfocas sobre la figura que domina el entarimado de cristal. La conmoción recorre tu columna cuando de inmediato reconoces la cara y el pelo platino del Archidruida Cadak, soberano de Mogaruith, el usurpador señor de Kaag. Se ha fortalecido desde vuestro último y fatídico encuentro, y ahora parece que está dispuesto a cumplir la sed de venganza del Dios Oscuro

Naar al liberar a Vashna y a sus hordas de las profundidades de la Garganta de Maaken.

Tomas tu lugar entre la multitud que se arrodilla ante el estrado, y oyes la voz de Cadak resonar sobre la rugiente tormenta.

—Invoco desde el Vórtice de los Planos a la Libertadora de Vashna, Poderoso Señor de la Oscuridad, Príncipe de las Legiones de los Muertos Sin Descanso. Ven a nosotros. Ven a nosotros ahora y cumple nuestro destino. Nosotros, los dignos, ahora probaremos nuestra fe en el poder inmortal de Vashna.

Con estas palabras, los acólitos emiten un escalofriante grito de afirmación y se ponen de pie. Según su rango siguen a los Ancianos en una única fila hacia un brillante arco metálico, más pequeño, que se alza a un lado del estrado de cristal, casi oscurecido por el resplandor del arco mayor. Uno a uno, atraviesan este arco, bajo la vigilante mirada de Cadak, y entonces regresan a su sitio, donde se arrodillan y rezan.

Mientras te aproximas al arco pequeño, notas una cortina de poder desplegada en él. Inquieto, rezas a los Dioses Kai e Ishir y les pides que te protejan mientras te preparas para atravesar esta barrera invisible.

Si posees la Sommerswerd, pasa al **166**.

Si no posees este Objeto Especial, pasa al **204**.

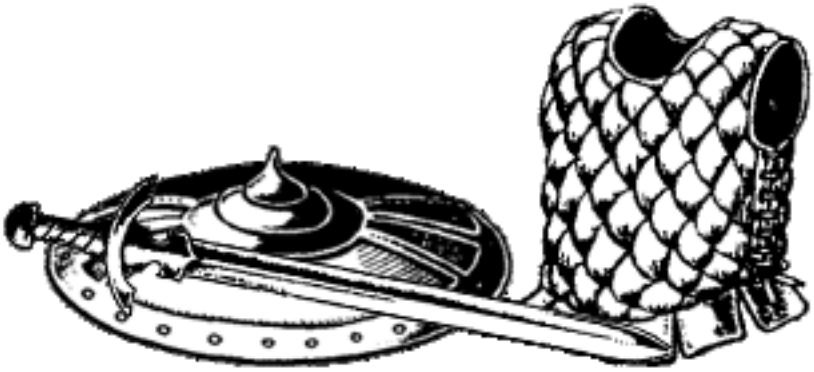
225

Levantas el Báculo de la Muerte del entarimado y te doblas bajo su peso antinatural. En el momento en que lo levantas en el aire, la Diablesa se gira para mirarte, enviando a sus asistentes volando en todas las direcciones. Grita con una ira impía, y el sonido de su aullido levanta tu cuerpo y te envía deslizándote por el suelo.

Desesperado, luchas por mantenerte agarrado al Báculo de la Muerte mientras la furiosa Shamath se pone de pie. Se acerca caminando hacia ti, lanzando rayos de energía desde sus dedos que desgarran el suelo mientras te

tambaleas hacia la boca del oscuro túnel. El grito ensordecedor de la voz de Shamath suena en tus oídos mientras aferras la vara contra tu pecho y saltas de cabeza hacia el olvido de la Puerta de las Sombras.

Pasa al **270**.



226

Atas las riendas de tu caballo a un gancho junto a la puerta y entras en la acogedora calidez de la peletería. Inmediatamente eres asaltado por el hedor de las pieles grasientas que llenan el emporio. Cuelgan en filas de ornamentados ganchos de latón clavados en las paredes de madera y en las vigas del techo, ordenadas por tipos y tamaños. Tres hombres jóvenes, todos de sorprendente parecido, están ocupados recortando pieles de lobo en un banco de trabajo. Tras el mostrador hay una vieja mujer de pelo grisáceo, con la espalda erguida y una piel clara como la leche. Sonríe y te pregunta si deseas comprar o vender pieles.

—Ninguna de las dos, señora—, respondes con diplomacia, —estoy tratando de encontrar el camino a una posada llamada el Sabio Encorvado.

—Oh, ¿así que ninguna?— murmura, decepcionada, con su sonrisa de bienvenida desvaneciéndose mientras desaparecen sus esperanzas de cerrar un trato contigo. Entonces su sonrisa regresa y dice: —Bueno, señor, estaría encantada de ayudarle, pero sólo si compra algo primero. Si no compra ninguna de mis pieles, entonces le venderé la información que desea por cinco Coronas de Oro. ¿Qué me dice?

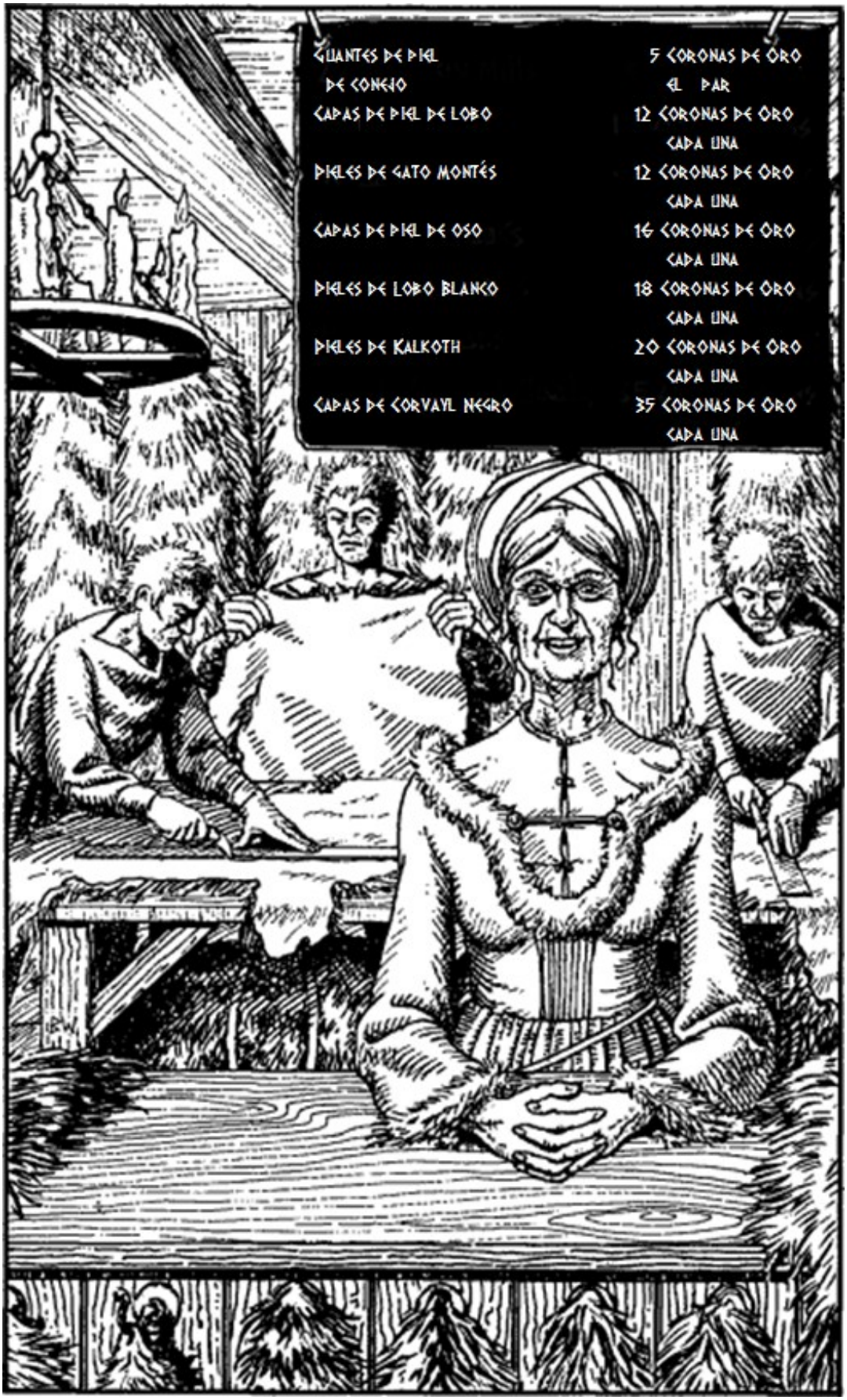


Ilustración XIII: (226) sonríe y te pregunta si deseas comprar o vender pieles.

Sin responder, te apartas del mostrador y miras arriba. Situado en una placa de pizarra negra sobre la cabeza de la anciana están escritos con tiza los siguientes objetos y precios:

Guantes de piel de conejo	5 Coronas de Oro el par
Capas de piel de lobo	12 Coronas de Oro cada una
Pieles de gato montés	12 Coronas de Oro cada una
Capas de piel de oso	16 Coronas de Oro cada una
Pieles de Lobo Blanco	18 Coronas de Oro cada una
Pieles de Kalkoth	20 Coronas de Oro cada una
Capas de Corvayl Negro	35 Coronas de Oro cada una

Todas las pieles arriba indicadas son Objetos de la Mochila. Si deseas comprar alguna (o si decides pagar 5 Coronas de Oro por las indicaciones para llegar al Sabio Encorvado), descuenta la cantidad apropiada de Coronas de Oro y ajusta en consecuencia tu *Carta de Acción*. Luego, pasa al **174**.

Si decides no comprar ninguna piel, ni pagar por la información, pasa en su lugar al **77**.

227

La Flecha vuela hacia los arbustos y la escuchas romperse contra las rocas que hay detrás. Entonces escuchas el suave roce del cuero sobre la roca, por encima y a un lado. Te vuelves para mirar y la voz de un hombre resuena, —¡No te muevas!

De pie entre dos rocas a tu izquierda hay un hombre de barba gris, vestido con pieles y sosteniendo una ballesta cargada. El arma está apuntando directamente a tu corazón.

Si posees la Disciplina de Conocimiento Supremo, y deseas usarla, pasa al **201**.

Si no posees esta habilidad, o no deseas usarla, pasa al **280**.

228

—¡Ja! Te conozco, intruso—, grita Cadak de forma maniaca. —Eres Lobo Solitario, el héroe condenado de un reino condenado. Eres un estúpido al venir aquí, Señor del Kai. Tus poderes no son rival contra los de Naar, el Señor de la Oscuridad.

Tras decir esto se dirige a los acólitos y alza sus manos triunfalmente.

—Esta noche celebraremos una doble victoria, hermanos míos. ¡La resurrección de Lord Vashna y la destrucción del Gran Maestro Lobo Solitario!

Los acólitos gritan con aprobación, pero su alegría es ahogada por el ruido, cada vez mayor, de la tormenta. Entonces ves que la misma tormenta está cambiando. Un enorme vórtice de nubes giratorias está descendiendo de los cielos, un tornado cuyo túnel mortal desciende hacia ti. La punta de la rugiente masa toca el suelo a tus pies y, con una brusquedad terrible, tú eres arrancado de la cortina de energía y lanzado por el aire hacia el oscuro centro del imponente arco.

Pasa al **60**.

229

Abres las profundidades de tu mente e invocas una brillante bola de energía Kai que proyectas contra el fantasma que va en cabeza. Esta ardiente bola de energía psíquica desgarra la forma fantasmal de la criatura y la hace chillar de agonía. Tu devastadora *Explosión Psíquica del Kai* ha herido a esta entidad, pero no ha detenido su ataque. Reúnen fuerzas y se abalanzan sobre ti, como un buitre hambriento descendiendo sobre un cadáver.

Vortexi (Debilitados por Explosión Psíquica del Kai):
DESTREZA EN EL COMBATE, 40
RESISTENCIA, 22

Por cada nivel de rango del Kai que hayas alcanzado por encima de Gran Guardián del Kai, añade 2 a tu DESTREZA

EN EL COMBATE durante la duración de este combate. Si posees la Sommerswerd, restaura 5 puntos de tu puntuación de RESISTENCIA.

Si ganas el combate, pasa al **159**.

NOTA: *Dado que este ataque es descrito como una "Descarga Psíquica del Kai", una de las mejoras de la Disciplina de Embestida Psíquica, dentro del Rango de Señor del Sol ,deberías restar 4 puntos de RESISTENCIA de tu puntuación actual.*

230

Un kilómetro y medio más allá de la cala el camino de la costa se ve repleto de rocas y enormes montículos de tierra fangosa. Son los restos de los corrimientos de tierra de las colinas cercanas, a consecuencia de las violentas tormentas. Pronto se vuelve imposible continuar a caballo y te ves obligado a desmontar y abrirte camino a pie, con tu caballo detrás de ti.

Durante este difícil trayecto se levanta un vendaval helado, impulsado por un viento huracanado que azota la costa sin piedad. Tu habilidad innata de Concentración te protege del frío, pero tu caballo no es tan afortunado. Sabes que debes encontrar cobijo de esta cruel tormenta invernal, y rápido, si quieres que sobreviva.

Al llegar a lo alto de un montículo rocoso, ves bajo ti un grupo de enormes rocas amontonadas en forma de herradura cerca de la orilla del lago; te ofrece una buena protección contra el vendaval.

Si posees Intuición, pasa al **302**.

Si no posees esta Disciplina, pasa al **168**.

231

Los jugadores están furiosos porque su privacidad ha sido invadida. Se aglomeran a tu alrededor, exigiendo una explicación, pero les empujas a un lado y dejas la sala sin decir ni una palabra. Al fondo de la sala de las escaleras eres recibido por una multitud excitada, aún impresionada y enojada por el asesinato de Smudd. Algunos te culpan abiertamente e intentan evitar que te vayas. Para cuando te has abierto camino a través de la taberna hacia las puertas de la posada, tu cara está

sangrando y tu cuerpo está magullado por sus patadas y puñetazos.

Trastabillas al llegar a la calle y, mientras te giras hacia los establos para ir a recuperar tu caballo, tus ojos de águila captan un movimiento en un balcón del segundo piso. Es el arquero que viste hace unos pocos minutos, el hombre de negro que huyó de la galería. Conteniendo la respiración ves cómo se sube a la barandilla del balcón y salta sobre la estrecha calle hacia el tejado del edificio de enfrente.

Pasa al 274.

232

El miedo atenaza tu corazón cuando notas cómo te hundes en el suelo de la caverna. Tus pies han desaparecido por completo de la vista cuando de repente la sensación de hundirte se detiene... pero el miedo continúa. De repente oyes el sonido de un agudo chillido sobre tu cabeza. Levantas la mirada hacia el techo abovedado y jadeas con horror mientras una nube arremolinada de Engendros de la Cripta desciende en picado sobre tu cabeza.

Engendros de la Cripta:	DESTREZA EN EL COMBATE, 43
	RESISTENCIA, 35

Reduce tu puntuación de DESTREZA EN EL COMBATE en 4 durante todo este combate, dada tu inmovilidad.

Si vences el combate, pasa al 79.

233

Pronto la temperatura comienza a caer y la gran pared de niebla gris se condensa gradualmente y cae como lluvia. Esta lluvia se congela y rápidamente te encuentras rodeado por una pared de hielo brillante, que se extiende ante ti como una cadena de montañas de vidrio irregular, de horizonte a horizonte.

En la distancia ves una tenue luz brillando y parpadeando en el corazón de estas montañas de hielo. Te encaminas hacia ella, cruzando el suelo incrustado de escarcha, y te encuentras cubriendo la distancia mucho más rápido de lo que hubiera sido posible en Magnamund. Recorres un kilómetro con un solo paso, y el terreno que te rodea se vuelve demasiado borroso para verlo.

Sospechando que eres víctima de alguna poderosa ilusión, das zancadas hacia la temblorosa pared de hielo y empujas tu mano contra ella. Sin esfuerzo, tu palma se hunde en la vidriosa superficie azul y te encuentras cayendo de cabeza en el interior de la montaña.

Pasa al **44**.

234

Sacas el Amuleto de tu bolsillo y se lo entregas al viejo sabio.

—El Presidente Kadharian me dio esto. Fue encontrado en la orilla del Lago Vorndarol, cerca de las ruinas de Vorn, por un granuja llamado Smudd. Le seguí la pista hasta una taberna de Helgor, pero fue asesinado antes de que pudiera contarme nada sobre él. ¿Podrías hacerlo tú?

Gwynian sostiene el Amuleto cerca de sus miopes ojos y examina los grabados con gran cuidado.

Después de poco tiempo dice, —Es un sello. Es un amuleto de lealtad usado por los Acólitos de Vashna—, dice tristemente. —Parece confirmar nuestros temores. He visto amuletos como éste antes, pero nada fabricado con este metal. Este metal no es de este mundo.

Gwynian te devuelve el Amuleto y lo devuelves a tu bolsillo.

Pasa al **45**.

235

Tu primer intento de decodificar el secreto del estrado de cristal no ha tenido éxito, y una nueva secuencia de números se materializa sobre la superficie del nivel superior.

Esta vez la secuencia parece ser más difícil. Ahora necesitarás recurrir a todas tus habilidades del Kai y a tu inteligencia si quieres descifrar el código y cerrar la Puerta de las Sombras a tiempo. ¿O serás derrotado por tu viejo enemigo, el Archidruida Cadak, incluso después de su muerte?

Estudia la siguiente cuadrícula de números cuidadosamente. Cuando creas que has descubierto el número que falta, pasa a la sección que tenga el mismo número que tu respuesta.

23	41	55	XX	31
X6	6X		129	135
141	192	220	216	337

Si no puedes resolver el enigma, pasa al **141**.

NOTA: *La sección correspondiente a la respuesta correcta tendrá una nota al pie confirmándolo. Sólo tienes una oportunidad para adivinar la respuesta correcta. Si escoges una sección errónea, pasa inmediatamente al* ***141****.*

236

Una bola relampagueante viene a toda velocidad hacia tu cabeza. Desesperado, obligas a moverse a tu caballo para evitar ser alcanzado, pero el fiero meteoro cambia su rumbo en mitad del vuelo como si fuera guiado por una mano invisible. Instintivamente, coges tu arma y la levantas para defenderte de la bola de energía, sospechando que es un enemigo espectral disfrazado.

Entonces, con un resplandor cegador, impacta contra tu arma, y tú eres lanzado de la silla entre una lluvia de chispas ardientes.

Si el arma que manejabas era un Arco o una Estaca, pasa al **308**.

Si estás sosteniendo cualquier otro tipo de arma, pasa al **131**.

237

Empleando tu avanzada Maestría del Kai puedes decir que, además del calor, el disco está emitiendo una intensa radiación ultravioleta. Es una reliquia maldita que ha sido activada por su proximidad a la pila de agua estancada. Cuanto más te acercas a la pileta, más caliente y reactiva se vuelve la reliquia. Unos pocos pasos más y explotará. Sabiendo esto, intentas cogerla de tu humeante bolsillo, y arrojarla lejos.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has escogido está entre 0 y 1, pasa al **96**.

Si está entre 2 y 9, pasa al **316**.

238

—¿Quién encontró este amuleto?— preguntas.

—Un ladrón, uno que responde por el nombre de Smudd—, contesta Kadharian. —Una patrulla le encontró en las montañas cerca del Río Storn, unos pocos días después de que la segunda tropa hubiera desaparecido. Cuando no pudo darles una buena razón de lo que hacía allí, lo arrestaron y lo trajeron a Helgor para *interrogarle*.

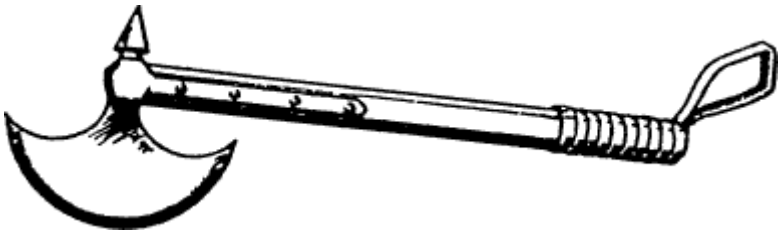
El énfasis de Kadharian en la palabra 'interrogarle' te deja pocas dudas de que el interrogatorio de Smudd probablemente implicara algún grado de tortura.

—¿Dónde está ahora?— preguntas. —Me gustaría, er, interrogarle yo mismo.

—Está en Helgor. Se aloja en el Sabio Encorvado, una posada del barrio norte de la ciudad. Mandaría de buena gana un destacamento de Guardias de Palacio para buscarlo, pero ese barrio de Helgor está repleto de villanos. Le sería muy fácil escabullirse y ocultarse. Mis hombres nunca le encontrarían. No, me temo que la única forma aceptable de que llegues a hablar con Smudd sería yendo al Sabio Encorvado en persona.

—Muy bien, Presidente—, respondes, —entonces eso será exactamente lo que haga.

Pasa al **84**.



239

—¡Tenemos un intruso entre nosotros!—, grita Cadak. Luchas contra el efecto paralizante de la energía y, por un momento, su efecto se debilita. Entonces la energía carmesí se intensifica de nuevo, adormeciendo tus extremidades con su insidioso efecto.

—¡Ja! Te conozco, intruso—, grita Cadak maniáticamente. —Eres Lobo Solitario, el héroe condenado de un reino condenado. Eres un estúpido al venir aquí, Señor del Kai. Tus poderes no son rival contra los de Naar, el Señor de la Oscuridad.

Tras decir esto se dirige a los acólitos y alza sus manos triunfalmente.

—Esta noche celebraremos una doble victoria, hermanos míos. ¡La resurrección de Lord Vashna y la destrucción del Gran Maestro Lobo Solitario!

Los acólitos gritan con aprobación, pero su alegría es ahogada por el ruido, cada vez mayor, de la tormenta. Entonces ves que la misma tormenta está cambiando. Un enorme vórtice de nubes giratorias está descendiendo de los cielos, un tornado cuyo túnel mortal desciende hacia ti. La punta de la rugiente masa toca el suelo a tus pies y, con una brusquedad terrible, tú eres arrancado de la cortina de energía y lanzado por el aire hacia el oscuro centro del imponente arco.

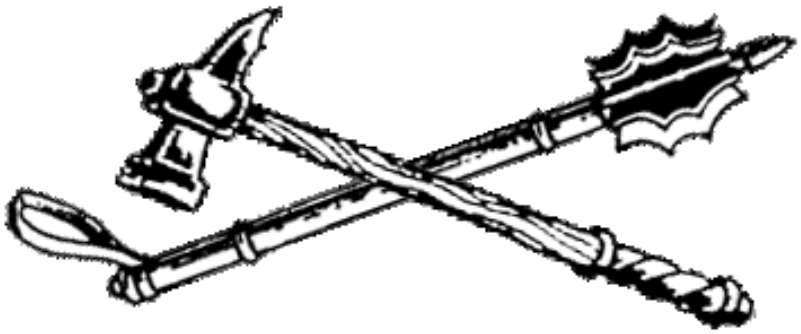
Pasa al **60**.

240

Mientras el último autómata cae a tus pies, envainas tu arma y corres hacia el estrado. Durante tu combate, la Diablesa se ha estado poniendo una coraza blindada de acero negro barnizado y estaba distraída. Pero ha visto cómo aniquilabas al último de sus autómatas y ahora conoce tu plan. No tiene intención de permitirte llegar cerca del entarimado o del Báculo de la Muerte.

Si posees Alquimia del Kai, pasa al **57**.

Si no posees esta Disciplina de Gran Maestro, pasa al **282**.



241

Dejas el camino apresuradamente, guiando a Bracer entre la maleza hacia la protección de un denso pinar. Aquí desmontas rápidamente y atas sus riendas a un árbol antes de avanzar para ver lo que encuentras.

Ilustración XIV: (241) Pronto descubres que un grupo de bandidos están preparando una emboscada.

Pronto descubres que un grupo de bandidos están preparando una emboscada, bien escondidos entre las rocas que se alinean a ambos lados del camino. Tus habilidades de caza del Kai te permiten rodearlos y ponerte tras ellos sin ser visto y, desde un punto de vista privilegiado sobre las rocas, ves que su líder y tres de sus compinches se esconden tras la rama de un árbol caído.

Si posees un Arco y deseas disparar una Flecha al líder de los bandidos, pasa al **304**.

Si posees Alquimia del Kai y deseas usar el conjuro de *Encanto Mental*, pasa al **212**.

Si decides esperar y observar a los bandidos un poco más, pasa al **98**.

242

Lentamente la caverna comienza a oscurecerse y el imponente cuerpo de la Diablesa brilla y se convierte en una forma nueva y completamente repugnante: ha tomado el aspecto de un enorme gusano reptante. Sus flancos viscosos están cubiertos de una multitud de diminutos zarcillos, y su cabeza está equipada con unas fauces similares a un esfínter que gotea una repugnante saliva verde. Se desliza más cerca y, en la penumbra, echas un vistazo a un rostro cadavérico. Es como el de un bebé, completamente negro, salvo por los ojos, que brillan con un infernal fuego rojo.

La cosa con aspecto de gusano se levanta sobre su parte posterior y, mientras tus ojos echan un segundo vistazo a la cabeza, de repente reconoces los rasgos faciales y una paralizante explosión de shock psíquico se abre paso por tu mente. Es la cara de tu hermano Jen, muerto largo tiempo atrás.

Si posees Muro Psíquico, pasa al **68**.

Si no posees esta Disciplina, pasa al **101**.

243

Giras un poco la cabeza y ves un par de pies con sandalias de pie sobre la cubierta a tu lado. Pertenecen al Anciano con quien casi chocaste cuando subiste a bordo de la lancha. Repite su orden y esta vez, ayudado por tu Maestría del Kai, comprendes algunas de las palabras. Te está ordenando levantarte e ir a la proa a ayudar con el traslado de algunos acólitos heridos a la popa.

Asientes para indicar que entiendes su orden, pero no levantas tu cabeza, al hacerlo te arriesgarías a que viera tu cara. Por desgracia, al levantarte del banco, tu túnica se engancha en una astilla y se levanta para revelar tus botas y tu vaina. El Anciano se vuelve receloso, y te exige saber cómo has llegado a estar en posesión de estos objetos.

Si tienes un Disco Rúnico, pasa al **55**.

Si deseas decirle que los cogiste de un Vakovariano muerto durante la batalla del muelle, pasa al **82**.

Si prefieres simular que no le has oído, pasa al **22**.

244

Has cabalgado menos de veinte metros cuando una repentina ráfaga de viento aclara la empalagosa niebla, revelando la oscura entrada de un callejón a tu derecha.

Si deseas explorar esta callejuela, pasa al **33**.

Si decides ignorarla y continuar tu camino por esta calle, pasa al **147**.

245

Mientras te apresuras hacia el final de la procesión, un Anciano sale de detrás de una roca y te agarra por el hombro, ordenándote detenerte. Entonces notas una sensación hormigueante, como si una horda de arañas se arrastrara en línea desde tu hombro hasta la base de tu cuello; el Anciano posee habilidades psíquicas y está intentando leerte la mente.

Si posees Muro Psíquico, pasa al **126**.

Si no posees esta Disciplina de Gran Maestro, pasa al **74**.

246

Una vibración recorre el estrado y dedos de fuego verde eléctrico se disparan desde la punta del Báculo de la Muerte hasta el suelo más abajo. Hay un momento de espantoso silencio cuando incluso la tormenta y la lluvia disminuyen; entonces el aire se sacude con una gran implosión cuando el gran arco brillante se derrumba hacia dentro y se desintegra lentamente. Crepitantes láminas de energía se mueven y se fusionan cuando segmentos del arco caen al suelo, aplastando cualquier cosa cercana, roca y hombre. Por un instante puedes ver una enorme bota posándose a través de una plateada lámina de energía, y tiemblas al pensar lo que ocurrirá a continuación, pues sabes muy bien a quién pertenece el pie. Pero justo después la piedra angular del arco se derrumba y, con el chirriante sonido de la fricción de las piedras, toda la construcción se derrumba contra el suelo.

Entonces, como venido de la nada, un rugiente tornado brota en mitad del aire, en el centro de donde se alzara el arco. Este vórtice giratorio rápidamente aumenta su poder hasta que absorbe todo en su oscuro núcleo. Los acólitos caen gritando hasta desaparecer en sus fauces, mientras te aferras desesperadamente al estrado para evitar ser arrastrado a tu condenación.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si tu puntuación actual de RESISTENCIA es 14 o más, añade 2 al número que hayas escogido.

Si tu puntuación actual de RESISTENCIA es 13 o inferior, resta 1 al número que hayas elegido.

Si posees Alquimia del Kai, y has alcanzado el rango del Kai de Caballero del Sol o superior, añade 5 al número que hayas escogido.

Si tu puntuación total es ahora de 4 o menos, pasa al **313**.

Si es 5 o más, pasa al **350**.

247

Cuando sientes que es seguro hacerlo, te detienes a recuperar el aliento y examinas el morral, que vacías sobre el suelo. Contiene los siguientes objetos:

- 80 Coronas de Oro
- Suficientes alimentos para 3 Comidas
- Carcaj (Contiene 3 Flechas)
- Botella de Vino
- Catalejo
- Anillo de Rubí

Si deseas conservar alguno de ellos, recuerda hacer los ajustes necesarios en tu *Carta de Acción*.

La zona está repleta de bandidos y te ves forzado a huir hacia el norte, lejos del lugar donde dejaste a Bracer atado a un árbol. Estas preocupado por su seguridad y eres consciente de que aún te quedan muchos kilómetros antes de llegar al Lago Vorndarol, pero no te atreves a volver a por él. Entonces escuchas algo que te hace detenerte en tu camino: es el sonido de un caballo relinchando.

Pasa al **223**.

248

Tras haber decidido no acercarte al círculo de rocas, la única opción que te queda es retroceder al desvío del camino y tomar la otra ruta, que lleva a las colinas. Para cuando llegas allí, estás cansado y muy hambriento. A menos que poseas Maestría en Caza, deberás consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar, pasa al **61**.

249

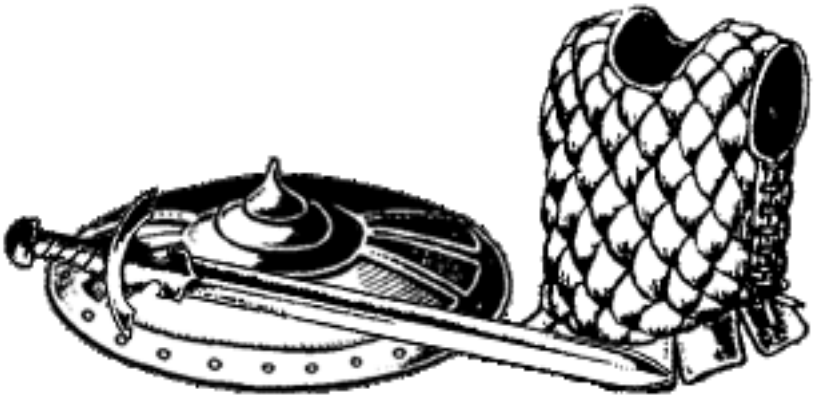
Enfocas tu poder de Maestría Animal en el líder de esta bandada de depredadores, y le ordenas abandonar su ataque. La velocidad de su descenso hace que te sea difícil apuntarle, pero tu persistencia y tus habilidades del Kai se imponen. En el último momento, el horrible pájaro negro se desvía, graznando frenéticamente, y el resto de su grupo sigue su ejemplo sin insistir en su ataque. Observas con sombría satisfacción cómo la bandada regresa a las montañas, graznando frustrados, con su hambre insatisfecha.

Te las arreglas para recuperar el control de la balsa y, finalmente, alcanzas la orilla opuesta del río y desembarcas con seguridad. Un sendero pedregoso corre a lo largo de la orilla, hacia el norte, y lo sigues con la esperanza de llegar al Lago Vorndarol antes de la puesta de sol. Durante todo el día el sol brilla de manera suprema en un cielo sin nubes y olas de calor crean una visión brillante y distorsionada del camino ante ti. El lejano horizonte está surcado con una miríada de colores y el aire seco cruje con electricidad, un legado de la violenta tormenta de la noche anterior. A última hora de la tarde llegas a las ruinas de un antiguo asentamiento y te

detienes aquí para permitir a tu caballo descansar un rato a la sombra.

Si posees Intuición, pasa al **102**.

Si no posees esta Disciplina, pasa al **260**.



250

Caminas sin descanso durante casi cinco kilómetros a través de las colinas hacia un profundo resplandor magenta que baña el horizonte. Cuando rodeas un montículo de rocas con forma de un acusador dedo esquelético, te enfrentas a un espectáculo que te deja con la boca abierta de asombro y horror.

Una extensión de tierra muerta, llena de rocas agrietadas y destrozadas, desciende hasta el borde de un inmenso abismo que se extiende más de un kilómetro de un borde a otro. Es la Garganta de Maaken. Hordas de aullantes Vortexi surcan el cielo sobre una violenta tormenta eléctrica que se desata en las nubes sobre este extenso abismo, y la tierra se sacude en respuesta a los retumbantes truenos. Cerca del borde de la sima se alza un arco imponente, tallado en piedra, que reluce con un brillo sobrenatural tan fuerte que no puedes mirarlo directamente. Mirando más atentamente ves delante del arco un elaborado estrado de varios niveles, construido completamente de cristal. A su alrededor se arrodillan cientos de acólitos que cantan devotamente. Sus lúgubres voces se unen al espantoso ruido.

Ilustración XV: (250) Sigues la procesión que serpentea hacia el pedestal.

Sigues la procesión que serpentea hacia el estrado y pronto ves una figura solitaria de pie sobre su nivel superior. Encarada hacia el arco resplandeciente y con las manos extendidas, con cada movimiento de sus dedos se produce un sutil cambio en el espectro de colores de las amenazadoras nubes del cielo. Es como si él estuviera manipulando la tormenta como lo haría un director de orquesta. Con un amplio barrido de sus brazos calma al turbulento cielo; entonces se gira hacia su arrodillada congregación.

Si alguna vez has estado en Kaag o Mogaruith, pasa al **224**.

Si nunca has estado en estas ciudades-fortaleza, pasa al **295**.

251

La punta de tu Flecha se clava en la pantorrilla del hombre y le oyes gritar de dolor. Pero la herida es superficial y no evita que escape hacia el balcón.

Con el arma en la mano, escalas por la ventana. Estás esperando que el arquero te ataque en el momento en que aparezcas, pero el balcón está desierto: ha desaparecido. Entonces tus penetrantes ojos perciben un movimiento en el tejado de uno de los edificios de enfrente. Es el arquero. Ha saltado la estrecha calle desde la barandilla del balcón, y ahora se escapa por los tejados del barrio norte.

Con la gracia de una joven pantera, saltas la barandilla y aterrizas en el tejado del lado opuesto. Sin romper el paso, vuelas tras el asesino en fuga y le persigues hasta el borde de un almacén de techo plano al final del Callejón de la Taberna. Aquí hay una plancha de madera colocada para cubrir la distancia de diez metros hasta el siguiente tejado. El hombre cruza la plancha con paso seguro, y luego la patea para evitar que lo sigas.

Si estás decidido a seguirlo y deseas intentar saltar sobre el hueco, pasa al **42**.

Si no deseas saltar, pasa al **191**.

252

Te das cuenta de que Cadak está tratando de ganar tiempo. Desea mantenerte atrapado dentro de su paraguas de luz hasta que la Diablesa Shamath llegue. Entonces recuerdas las palabras de la joven que te encontraste en la caverna: —*Ten valor, Gran Maestro, pero sobre todo ¡sé rápido!*

Si posees Alquimia del Kai y deseas usarla, pasa al **123**.

Si posees Embestida Psíquica y deseas usarla, pasa al **267**.

Si no posees ninguna de estas habilidades, o si escoges no emplearlas, pasa al **54**.

253

Usas tus habilidades avanzadas de curación para detener el flujo de sangre que brota de tu cuello rajado, y para reparar tu músculo desgarrado. En unos momentos el dolor desaparece, y regresa a tus miembros doloridos la fuerza suficiente para salir de tu escondite y correr tras tu caballo.

Entras en el denso bosquecillo de pinos para encontrarte a Bracer de pie entre los árboles, relinchando nerviosamente. Le calmas y aseguras sus riendas a una rama; entonces retrocedes e intentas echar un vistazo a tus atacantes. Cuando llegas al borde del pinar no tienes dificultad para verlos: una docena de bandidos, armados con ballestas y espadas, se apresuran por la maleza directamente hacia tu escondite.

Si tienes un Arco y deseas usarlo, pasa al **330**.

Si no, pasa al **136**.

254

Preparas tu Flecha y apuntas hacia donde escuchas aproximarse a la bestia. Suena como si estuviera a menos de veinte metros cuando sueltas la cuerda del arco y envías la Flecha deslizándose entre la niebla. El proyectil apenas ha avanzado unos pocos metros cuando se inflama con un destello y es instantáneamente transformado en

una línea de ascuas brillantes que caen flotando en la niebla.

En cuanto la Flecha traspasó el límite de la protección de tu Amuleto de Platino, se sometió a la temperatura real de este dominio: una temperatura que la redujo a cenizas incandescentes en menos de un segundo.

De repente, con un rugido ensordecedor, la bestia invisible está sobre ti. Sueltas tu Arco y desenvainas tu arma mientras intenta desgarrarte cruelmente con colmillos y garras.

Zarthyn: DESTREZA EN EL COMBATE, 48
RESISTENCIA, 50

Si vences este combate, pasa al **90**.

255

El Disco Rúnico que encontraste en Helgor cae de tu bolsillo mientras el Anciano tira de ti rudamente para sacarte del banco. Rebota contra la cubierta y se detiene junto a su pie. Suelta tu túnica y se para para recogerlo, pensando que es algo de botín saqueado de Vorn. Pero se aplaca rápidamente cuando lo reconoce como el distintivo del Gremio de Rhem, la hermandad de asesinos más temida de todo el norte de Magnamund. Es consciente de que algunos de los asesinos de la hermandad han sido contratados como agentes para llevar a cabo misiones para los acólitos, y asume a la vez que tú eres uno de esos agentes.

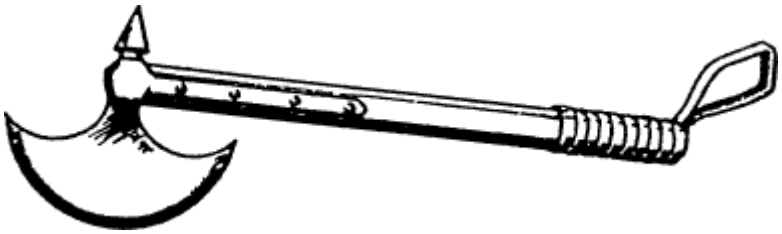
Te devuelve nerviosamente el disco. Entonces, sin pronunciar palabra, se aparta unos pocos pasos, inclina su cabeza, y se marcha a atender otros asuntos en la proa de la embarcación. Aquellos sentados a tu alrededor te miran con una incómoda curiosidad. Para evitar sus atenciones, te levantas y te vas a la popa, donde una veintena de acólitos están orando de rodillas.

Pasa al **124**.

256

Tus habilidades avanzadas del Kai y el barro hacen que te sea fácil averiguar que estas huellas fueron hechas por humanos viajando a pie. Cuentas ocho pares diferentes de pisadas: seis hechas por sandalias, y dos por pesadas botas claveteadas. Las huellas tienen unos dos días de antigüedad y todas se dirigen hacia el noreste.

Pasa al **67**.



257

Levantas tu arma y encaras a tu caballo contra el aterrador ataque de la bestia. En cuanto ve a la criatura, entra en pánico y se alza sobre sus patas traseras, relinchando de miedo, con sus cascos arañando frenéticamente en el aire. Vuelves a controlarlo usando tus habilidades innatas del Kai, pero al hacerlo momentáneamente distraes tu atención de la bestia que te ataca a medida que se mueve y te golpea con sus afiladas zarpas.

Corvayl Negro:	DESTREZA EN EL COMBATE, 46
	RESISTENCIA, 58

Reduce en 10 tu DESTREZA EN EL COMBATE sólo durante la primera ronda de este combate.

Si vences el combate, pasa al **210**.

258

Tus defensas psíquicas se alzan rápidas y firmes, y el Anciano no logra nada de su intento de leer tu mente. En vez de reconocer su fracaso, te maldice y te acusa de ser un cretino de cabeza hueca.

Con un gruñido de desagrado, te ordena volver a unirte a la procesión y te empuja rudamente fuera de su camino mientras intenta reunir a los acólitos que están huyendo por el camino.

Pasa al **250**.

259

Corres escaleras arriba y abres de una patada la puerta por la que ha desaparecido el arquero vestido de negro. Dentro, descubres un grupo de tahúres con cartas en sus manos, de pie alrededor de una mesa redonda. Todos se han levantado de sus asientos y miran algo en el lado más alejado de la habitación. Cuando sigues su mirada, ves al arquero; está trepando por una ventana abierta hacia un balcón exterior.

Si posees un Arco y deseas usarlo, pasa al **301**.

Si no es así, pasa al **197**.

260

Dejas el antiguo asentamiento y continúas tu viaje por el sendero regado por el sol. Cuando se acerca el atardecer, permaneces atento buscando signos de una tormenta. Las nubes se forman rápidamente sobre las montañas del este, y el metálico olor del ozono es fuerte en la brisa de la tarde.

A media distancia ves un enorme rebaño de Vythaz. Estos tímidos animales de montaña, parecidos a las cabras, raramente son vistos en esta época del año, y sin embargo aquí hay más de doscientos bebiendo en la orilla del río. Notas que están nerviosos y confusos; el misterioso clima ha alterado sus instintos migratorios

normales y les ha hecho descender al río una estación antes de lo habitual.

De repente, destella un relámpago y el poderoso restallar del trueno explota en el cielo sobre vuestras cabeza. El rebaño se dispersa en todas las direcciones, aterrorizado por el ruido. Entonces, una increíble bola de luz se dispara desde los cielos y golpea el camino, esparciendo piedras como metralla y dejando un enorme cráter humeante en su lugar. Sacas a tu caballo del camino y corres junto con los Vythaz que huyen mientras más bolas de rayos surgen del cielo tormentoso.

Si posees la Sommerswerd, pasa al **321**.

Si no posees este Objeto Especial, pasa al **236**.

261

Las flameantes paredes de la caverna se apagan, y ondas relucientes de luz carmesí comienzan a extenderse por el suelo hacia el entarimado de cristal. De repente, Shamath reaparece en su forma femenina en la base del estrado. Frente a sus piernas cubiertas por botas hay una docena de poderosos guerreros, preparados con cascos y armaduras como si fueran a la guerra, pero sus rostros severos carecen de ojos y sus bocas no tienen labios. Tras ella, una veintena de nuevos sirvientes surgen de las sombras llevando las enormes piezas de una brillante armadura negra. Ella comienza a atarse las correas de su armadura y, por su lentitud de movimientos, puedes decir que ha sido debilitada por tu conflicto anterior.

Ilustración XVI: (261) De repente, Shamath reaparece en su forma femenina en la base del estrado.

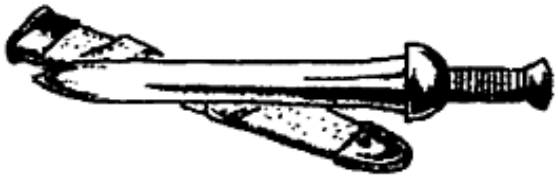
Con una sola palabra, ordena a los guerreros que te ataquen. Ellos levantan sus espadas cortas y vienen hacia ti marchando lentamente, con movimientos rígidos y maquinales. Más allá de la línea que forman ves el Cayado de la Muerte, aun descansando cerca de la base del pedestal, y un plan atrevido toma forma en tu mente. Si pudieras evitar la línea de autómatas que se acerca, podrías alcanzar el entarimado. Entonces podrías coger el Cayado de la Muerte y entrar en la Puerta de las Sombras antes de que Shamath recupere su fuerza.

Pasa al **171**.

262

Un examen más detenido del amuleto revela una gran cantidad de detallados grabados que representan una escena escalofriante. Retrata el resurgir del Señor de la Oscuridad Vashna y sus esbirros de las profundidades de la Garganta de Maaken. Tu habilidad Kai te revela que este amuleto una vez poseyó una poderosa carga que hubiera podido matar a cualquiera que lo tocase. Esa carga se ha agotado, pero aún puedes sentir la tenue y persistente aura del malvado ser que fabricó este artefacto.

Pasa al **238**.



263

Guiado por tus instintos del Kai, levantas el Báculo de la Muerte y lo giras sobre tu cabeza: una, dos, tres veces...

Un siniestro zumbido irradia de su mango. Hay un crepitar de electricidad estática y la humedad del aire hierve con poder contenido, refrenado. Un hilo de niebla sale de la punta de la vara y se convierte rápidamente en un ciclón giratorio que atrapa a los Vortexi y evita que te alcancen. En su desesperación, notas que unen sus

inmensas energías psíquicas en un intento por escapar de su prisión giratoria y atacarte.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si posees Embestida Psíquica, añade 4 a ese número. Si posees Muro Psíquico, añade 2. Si posees Mimetismo, añade 1.

Además, si tu puntuación actual de RESISTENCIA es de 18 o más, añade 1; si tu puntuación actual de RESISTENCIA es de 17 o menos, resta 1.

Si tu puntuación total es ahora de 3 o menos, pasa al **206**.

Si está entre 4 y 8, pasa al **305**.

Si es 9 o más, pasa al **138**.

264

Te despiertas en mitad de la noche por un agudo e insoportable dolor que envuelve toda tu cabeza. Con gran dificultad te sientas y abres los ojos y, al principio, asumes que ya ha amanecido un nuevo día, porque la cueva está inundada de una intensa luz blanca. Pero cuando el dolor de tu cabeza comienza a remitir y puedes mirar el paisaje que te rodea, ves que la luz tiene un origen mucho más siniestro.

El cielo está repleto de hordas de brillantes y espectrales figuras fantasmales. Se precipitan desde las tormentosas nubes y pasan rozando las copas de los árboles, gritando y aullando como locas *banshees*. Un trío de estas fantasmales apariciones se cierne a pocos metros de la entrada de la cueva, desde donde te asaltan con un bombardeo psíquico. Usas tus habilidades del Magnakai para levantar una Pantalla Psíquica para proteger tu mente de este ataque psiónico, pero tus reflejos están

embotados por el dolor y pierdes 6 puntos de RESISTENCIA antes de lograr levantar tus defensas.

Pasa al **326**.

***NOTA*: Banshee.** *Forman parte del folclore irlandés desde el siglo VIII. Son espíritus femeninos de cabello muy largo y abundante, con uñas largas en sus manos, cuyos vestidos van desapareciendo en su parte inferior por lo que no se ven sus piernas, y que según la leyenda, se aparecen a una persona para anunciar con sus gritos la muerte de un pariente cercano. También son criaturas europeas sobrenaturales que al cantar causan desastres, pudiendo romper los tímpanos a todo aquel que se le cruce en su camino. La palabra «banshee» ha sido traducida del inglés al español como 'alma en pena'. (En leyenda irlandesa). Un espíritu femenino cuyo lamento advierte de una muerte inminente en una casa.*

265

Debilitado por los efectos del agua maldita, te apartas tambaleándote de la pila y casi dejas caer tu antorcha. Cerca, junto al altar, hay un Acólito Anciano que observa la procesión. Se da cuenta de tu reacción después de haber metido tu mano en la pila, y le has hecho sospechar. Avanza y coge tu hombro, ordenándote detenerte. Entonces sientes una sensación hormigueante, como si un ejército de arañas treparan en fila desde tu hombro hacia la base de tu cuello: el Anciano tiene habilidades psíquicas y está intentando leerte la mente.

Si posees Muro Psíquico, pasa al **78**.

Si no posees esta Disciplina de Gran Maestro, pasa al **331**.

266

Te estrellas contra el suelo entre un montón de piedras irregulares y cristales rotos (pierdes 4 puntos de RESISTENCIA), pero tus rápidos reflejos y tus sentidos del Kai te ayudan a apartarte a tiempo para evitar ser golpeado por el diluvio de madera en llamas que se ha desprendido por la explosión.

Ajusta tu puntuación de RESISTENCIA y pasa al **200**.

267

Enfocas tus energías psíquicas en el distante druida y liberas una descarga de poder en el instante en que

vuestros ojos se encuentran. Ves que se tambalea y coloca una mano en su frente, como si hubiera sido golpeado por una piedra.

Tu repentino e inesperado empleo de un ataque psíquico coge al Archidruida con la guardia baja. Su mente interior está bien protegida, pero notas que tu ráfaga de poder lo ha debilitado. Aprovechando la oportunidad, preparas tu arma y cargas contra él antes de que se recupere por completo.

Archidruida Cadak: DESTREZA EN EL COMBATE, 45
RESISTENCIA, 32

Si ganas este combate, pasa al **298**.

NOTA: *Hay muchas indicaciones de que el Archidruida Cadak debería ser inmune tanto al Ataque Psíquico como a la Acometida Psíquica, pero no a la Embestida Psíquica. El Alto Sacerdote Cener que luchó en* ***"Los Señores de la Plaga de Ruel"*** *en las Secciones 156 y 212 es inmune a estas Disciplinas psíquicas menores, y en la Sección 267 de este libro se describe la mente del Archidruida Cadak como 'bien protegida'. (PAE)*

268

Después de unos pocos minutos los bandidos sospechan que uno de sus virotes ha alcanzado el blanco, y se arrastran hacia delante. Te mueves poco a poco hacia el interior del bosquecillo, pero antes de que puedas alcanzarlo eres interceptado por seis bandidos que corren entre las rocas blandiendo espadas y dagas en sus manos curtidas por las batallas. Te pones de pie de un salto y desenvainas tu arma mientras se precipitan hacia ti, cortando y apuñalando con sus relucientes cuchillas.

Bandidos Vakovarianos: DESTREZA EN EL COMBATE, 38
RESISTENCIA, 38

Puedes eludir el combate después de seis asaltos pasando al **59**.

Si vences el combate, pasa al **348**.

269

Usando el Conjuro de la Hermandad de *Encanto Mental* intentas convencer al Anciano de que sólo eres lo que aparentas ser: un simple Acólito de Vashna. Un manto de calma cae sobre él. Su pánico se detiene y sus ojos parpadean como si estuviera a punto de dormirse, pero notas que está luchando con fuerza por resistirse a tu hechizo.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*.

Por cada nivel de rango del Kai que hayas conseguido por encima de Gran Guardián del Kai, añade 1 al número que hayas escogido.

Si tu puntuación total es ahora de 5 o menos, pasa al **177**.

Si es 6 o más, pasa al **129**.

270

Los vientos aullantes del abismo te cortan y desgarran sin piedad mientras eres absorbido por el corazón de este negro vórtice giratorio. Te aferras en todo momento al Báculo de la Muerte, aunque su frío tacto es muchísimo más helado que los vientos gélidos del vacío, y drena tu calor como un maligno vampiro (pierdes 5 puntos de RESISTENCIA).

Pasa al **345**.

271

Por desgracia, no te has movido lo suficientemente rápido para evitar el virote. Te corta en un lado del cuello y te abre una profunda herida: pierdes 10 puntos de RESISTENCIA.

La fuerza del impacto te arroja de la silla y aterrizas entre una maraña de raíces y zarzas. Bracer continúa atravesando la maleza y rápidamente desaparece en un denso bosquecillo de pinos. Apretando los dientes por el dolor, te liberas del follaje espinoso y te arrastras para protegerte entre unas cercanas rocas cubiertas de musgo.

Si posees la Disciplina de Gran Maestro de Sanación, pasa al **253**.

Si no es así, pasa al **39**.

272

La endurecida punta de acero de tu Flecha penetra en el paladar de la criatura y alcanza su cerebro. Por un momento se paraliza en medio de un paso, pareciendo desafiar la gravedad mientras se balancea precariamente sobre un sólo pie peludo. Entonces pone los ojos en blanco, y se derrumba en un montón informe al lado del camino.

Te montas en tu caballo y te alejas al galope por si hay otros de su especie al acecho. Más allá de la meseta, el camino desciende abruptamente hacia un frondoso pinar. Charcas de agua blanca como la leche salpican esta parte del camino, algunas engañosamente profundas, haciendo la bajada difícil y agotadora. Para cuando llegas al pinar, tu caballo necesita un descanso.

Desmontas para quitarle peso de su lomo y, al coger las riendas, te das cuenta de que la solapa de tu Mochila está rota. Al revisar su contenido descubres que una de tus posesiones ha desaparecido. (Borra el segundo objeto de tu lista de Objetos de la Mochila. Si sólo tienes un objeto en la lista, borra ése en su lugar.)

En cuanto tu caballo ha descansado, vuelves a montarlo y comienzas a atravesar el pinar en dirección este.

Pasa al **300**.

273

Desenvainas la retorcida hoja de negro acero y la empujas entre los remolinos giratorios de energía que te mantienen prisionero. Se produce un terrorífico *¡Crack!* mientras la punta penetra en la pared de energía y, con una rapidez impresionante, la pared desaparece. Bajas la mirada hacia la daga de tu mano pero, para tu sorpresa, también ha desaparecido (borra la Daga de Vashna de tu lista de Objetos Especiales).

Para continuar, pasa al **132**.

274

Corres por la calle, con tus ojos fijos en el arquero sombrío mientras escapa sobre los tejados del barrio norte, con tus ojos fijos en la figura oscura que escapa por los tejados del barrio norte. Estás veinte metros por delante de él cuando la calle gira y te encuentras mirando cara a cara a un sólido muro de ladrillos; has llegado a una calle sin salida. Estás a punto de retroceder sobre tus pasos cuando de repente te fijas en una rústica escalera de hierro a tu derecha. Es una sencilla salida de incendios pero lleva directamente al tejado de un almacén. Rápidamente trepas por la escala, preparando tu arma para interceptar al asesino en el momento en que aparezca.

Pasa al **95**.

275

Tan pronto todos los acólitos han embarcado, los ves cortar los ganchos de abordaje que unen su lancha al barco Vakovariano que se hunde. En la proa de la lancha se aposta un trío de Ancianos Acólitos, cada uno sosteniendo una reluciente varita de poder en sus manos extendidas. En cuanto las unen formando un triángulo hay un destello de luz. Un cono de vapor arremolinado parte de la punta del triángulo y se dirige hacia el cielo, formando un viento aullante que llena las velas del barco y catapulta al velero lejos del muelle a una velocidad tremenda. Cinco minutos después la lancha ha desaparecido de la vista, más allá del tormentoso horizonte.

La incursión de los acólitos deja el caos tras de sí. Los bandidos huyen en todas direcciones, llevándose con ellos poco más que el amargo pesar de que el botín que han reunido está ahora descansando en la bodega de un barco hundido, a casi veinte metros bajo la superficie del agua del muelle. Dejas Vorn en cuanto puedes y regresas

al bosquecillo para recuperar tu caballo. Entonces tomas un camino que lleva hacia el este, siguiendo la orilla del Lago Vorndarol. Pasas junto a unos pocos bandidos por el camino, pero están demasiado ocupados atendiendo sus heridas de la batalla como para causarte ningún problema.

Tres kilómetros después, llegas a una cala donde el camino se divide en dos. La ruta de la izquierda continúa a lo largo de la costa, mientras que el camino de la derecha va hacia las estribaciones de las Durncrags. Tus instintos naturales de rastreo te dicen que el camino de la costa será el más duro de los dos. El camino de las colinas parece más fácil, pero podría llevarte mucho más tiempo alcanzar la orilla este del Lago Vorndarol por esta ruta.

Si deseas seguir el camino de la costa, pasa al **230**.

Si decides tomar la ruta de las estribaciones, pasa al **61**.

276

Empleas toda tu Maestría del Kai para evitar a estos horrores cayendo en picado mientras logras escapar. Al principio te persiguen, pero cuando dejas la isla parecen perder el interés y regresan a su guarida. Pocos minutos después de desaparecer, un vapor gris surge de las grietas del suelo. El vapor se espesa y se expande a una velocidad asombrosa hasta que la isla de basalto y toda la ardiente pradera que está más allá son engullidas por una densa niebla gris.

Caminas a través de este mar de niebla durante lo que te parece una eternidad hasta que tus sentidos detectan algo que da vueltas por encima de ti. Al principio piensas que más de las criaturas de alas doradas han venido a darte caza, pero entonces te das cuenta de que es algo completamente diferente. Sólo hay una criatura, y notas que está usando una sonda psíquica altamente desarrollada para buscarte.

Si posees Psicoquinesia y has alcanzado el rango del Kai de Caballero del Sol o superior, pasa al **31**.

Si no posees esta habilidad, o si no has alcanzado este nivel de Maestría del Kai, pasa al **106**.

277

Con lágrimas de gratitud, los padres del niño besan tus manos y te agradecen de todo corazón que hayas salvado la vida de su hijo. El hombre te pregunta si hay algo que puedan hacer para ayudarte a cambio, y tú respondes preguntándole quiénes son, y cómo llegaron a esconderse aquí.

Te explican que una vez vivieron en la aldea de Vorn, donde el hombre, cuyo nombre es Bayan, se ganaba la vida de forma humilde pero honrada pescando en las aguas del Lago Vorndarol. Entonces, una fatídica noche de hace varias semanas, los Acólitos de Vashna vinieron y destruyeron Vorn. Ellos lograron escapar vivos, pero se temen que el resto de su comunidad fueron asesinados en el ataque, o perecieron en las terribles tormentas que siguieron a este hecho. Las últimas semanas se han estado ocultando en las colinas para evitar a los acólitos y a las bandas de merodeadores y ladrones que han venido desde Vakovar en busca de botín.

Les dices que has sido enviado por el Presidente Kadharian para averiguar lo que está ocurriendo en el Lago Vorndarol. Bayan responde que conoce una ruta segura que atraviesa las colinas y lleva directamente a las ruinas de su viejo hogar. Te dice que está dispuesto a actuar como tu guía y aceptas agradecido su oferta.

Pasa al **335**.

278

—¡Idiotas!— grita Cadak a los acólitos que huyen. —¿Es que tengo que hacerlo todo yo?

Con estas palabras, golpea la punta de su bastón tres veces contra el suelo del entarimado, y una bola de energía crepitante salta por el aire cargado de lluvia hacia ti. Instintivamente, levantas el Báculo de la Muerte e interceptas la bola en mitad del vuelo. Hay un estallido de

chispas; luego la energía crepitante se desvanece y desaparece.

Cadak maldice en voz alta y te jura que estás a punto de morir, pero bajo sus bravatas notas que está asustado. Reconoce el Báculo de la Muerte como lo que es, y teme que, en tus manos, estropee todos sus meticulosos planes. El anciano druida mira hacia las nubes tormentosas y grita una orden a los Vortexi que giran entre ellas para que lo ayuden a acabar contigo de una vez por todas.

Pasa al **162**.

279

La primera luz del amanecer trae un brusco cambio en el tiempo. La tormenta ha finalizado y el cielo está ahora claro y brillante, pero en el distante horizonte aún puedes ver destellos de relámpagos, y escuchas truenos resonando en las montañas.

Dejas la vieja mina y guías a Bracer por el camino embarrado, la mayoría del cual descubres que ha sido arrastrado por la tormenta de la noche pasada. La tierra mojada está humeando por el inusual calor del sol de la mañana, y el aire cruje cargado de extraños residuos de electricidad estática.

Continuas cabalgando por las colinas sin detenerte hasta que, poco antes del mediodía, llegas a una casucha abandonada situada junto a un pantano cenagoso. Tus sentidos del Kai te alertan que hay alguien dentro y, espoleado por la curiosidad, decides averiguar de quién

se trata. Desmontas y dejas a Bracer alimentarse de la hierba de la marisma mientras vas a investigar la choza a pie. Estás a seis metros de la desvencijada puerta de madera cuando de repente se abre con un chirrido y ves a un viejo de pie en la puerta. Te está sonriendo.

Si alguna vez visitaste la ciudad de Varetta, la ciudad de Tahou, o una choza en el Paso de Ruanon en una aventura anterior de Lobo Solitario, pasa al **220**.

Si nunca has estado en ninguno de esos lugares, pasa al **53**.

280

El hombre hace un descenso lento y seguro hasta menos de tres metros de donde estás, y durante ese tiempo su arma no deja de apuntar a tu pecho. Se puede decir de inmediato que es un experto cazador y, a juzgar por sus pieles y su ballesta bellamente tallada, además uno próspero.

Tus músculos están tensos como resortes, preparados para impulsarte fuera del camino de su virote en caso de que dispare. Pero entonces él dice algo que hace que te des cuenta de que, quizás, no tenga intención de matarte después de todo.

—No eres un bandido—, reflexiona. —No, por el trueno, a mí me parece que eres de Sommerlund.

Pasa al **340**.

281

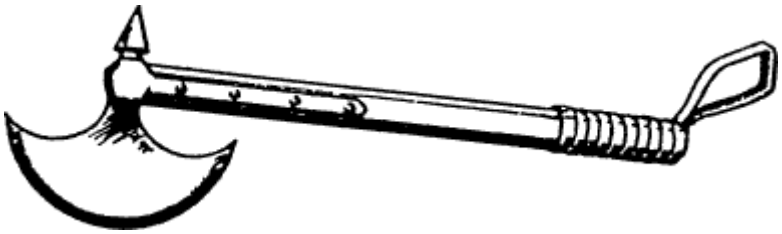
Un perro mestizo, tuerto y feo, está frente a la posada, con la cabeza inclinada hacia la ventana del primer piso a través de la cual estás observando a los Vakovarianos.

Mentalmente le ordenas cesar con su infernal ladrido y responde huyendo por la calle, gimoteando patéticamente, como si hubiera visto un fantasma.

La mayoría de la actividad de los bandidos parece concentrarse alrededor del muelle. Para lograr una mejor vista, dejas la posada y te abres camino entre las ruinas hacia el lago, poniendo cuidado en evitar a los otros

Vakovarianos que continúan el saqueo. El armazón quemado de una sala de reuniones te ofrece una vista libre de obstáculos del muelle y de su plaza enlosada. Te escondes aquí, invisible entre las vigas carbonizadas del techo, y contemplas una curiosa escena que se desarrolla en el muelle.

Pasa al **163**.



282

La Diablesa viene hacia ti, gritando enloquecida, lanzando rayos de energía que saltan desde sus dedos y desgarran el suelo, mientras corres en zigzag para evitar ser alcanzado.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has elegido está entre 0 y 3, pasa al **4**.

Si está entre 4 y 9, pasa al **92**.

283

Los tres fantasmas se precipitan hacia los árboles como si persiguieran a los gatos que huyen, pero entonces interrumpen su ataque y una vez más regresan hacia la entrada de la cueva.

Sientes una presencia psíquica hostil sobre de ellos, una malvada energía mental que crece a medida que se acercan. Empleas tus formidables habilidades psíquicas y levantas una muralla defensiva alrededor de tu mente que te mantiene a salvo de su primer bombardeo. Al encontrarse con una resistencia inesperada, ellos giran bruscamente hacia arriba y se desvanecen entre las nubes. Se han ido, pero no por mucho tiempo. A los pocos minutos regresan en fila junto con otros siete de sus fantasmales compañeros.

Si posees Embestida Psíquica, y has alcanzado el rango de Señor del Sol, pasa al **229**.

Si no posees esta Disciplina, o si aún no has alcanzado este nivel de rango del Kai, pasa al **142**.

284

Levantas tu arma y golpeas con mortal eficacia mientras el primero de los Vortexi te alcanza.

Vortexi: DESTREZA EN EL COMBATE, 49
RESISTENCIA, 38

Por cada nivel de rango del Kai que hayas alcanzado por encima de Gran Guardián del Kai, puedes añadir 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE para la duración de este combate.

Si vences el combate, pasa al **46**.

285

En la fría luz del amanecer ves que el Río Storm es demasiado profundo y caudaloso para vadearlo en este punto. El camino sigue río abajo, así que decides seguirlo esperando encontrar algún sitio donde cruzar. Dos kilómetros después, finalmente encuentras un sitio adecuado.

En un punto donde el río se ensancha y disminuye su velocidad, encuentras un sencillo ferry de cuerda erigido aquí. Se compone de dos balsas unidas a dos largas cuerdas suspendidas sobre el río. Se puede cruzar embarcando en una de ellas y tirando de la cuerda guía para transportarte hasta la orilla contraria.

Ilustración XVII: (285) Se puede cruzar embarcando en una de ellas y tirando de la cuerda guía.

Esperas y observas el área unos pocos minutos. Cuando estás convencido de que es seguro, subes a bordo a tu caballo y comienzas la laboriosa tarea de tirar hacia la distante orilla.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has escogido es par (0, 2, 4, 6, 8), pasa al **87**.

Si es impar (1, 3, 5, 7, 9), pasa al **172**.

286

—Muy bien—, dices. —¿Cómo pretendes ayudarme?

La joven comienza por confirmar tus temores. La Diablesa Shamath está preparándose para ir al Precipicio de Maaken en respuesta a las invocaciones de Cadak. Hará el viaje entrando por el túnel; es una Puerta de las Sombras que la transportará de este plano de existencia a Magnamund, al enorme arco brillante por el que te arrojó la tormenta. Llevará con ella un artefacto de gran maldad: el Báculo de la Muerte. Un artefacto forjado por el Dios Oscuro Naar en persona, e imbuido con el poder de resucitar el espíritu, perdido hace tiempo, de su campeón, Lord Vashna, de las profundidades del Abismo Maldito.

—Naar ha trabajado mucho y duro para crear el Báculo de la Muerte—, dice la joven. Señala una vez más hacia el estrado de cristal y dice, —¿Puedes verlo, Lobo Solitario? Está allí, apoyado junto al pie de Shamath.

Pasa al **63**.

287

El borracho te dedica una sonrisa torcida y se limpia su boca grasienta con el dorso de la mano antes de contestar a tu pregunta.

—Puedes apostar que sé dónde está el Sabio Encorvado. Se puede conseguir allí una gran cerveza, si se es lo bastante adinerado como para permitírsela. Te diré dónde está por un pequeño pago... digamos, ¿diez Coronas de Oro?

Si deseas pagar al borracho por esta información, resta 10 Coronas de Oro de tu *Carta de Acción* y pasa al **62**.

Si te niegas a pagar un precio tan alto, pasa al **185**.

288

Fríamente miras a los ojos de los acólitos que se aproximan mientras invocas la palabra de poder de los Ancianos Magos: ¡*Gloar!*

El sonido les golpea como un enorme e invisible martillo. Aplasta sus costillas y deja sus cuerpos yaciendo rotos y sin vida entre los escombros carbonizados.

Pasa al **325**.

289

Tu búsqueda revela los siguientes objetos:

- Suficientes alimentos para 3 Comidas
- Carcaj
- 4 Flechas
- Arco
- 3 Dagas
- Yesca
- Cuerda
- Botella de vino

Si deseas conservar algo de lo anterior, recuerda hacer los ajustes adecuados en tu *Carta de Acción*.

Para dejar la choza, pasa al **143**.

290

Miras indefenso cómo se acerca la mujer, extendiendo sus manos, pálidas como un cadáver, en ansiosa anticipación hacia la solapa de la bolsa de dinero que cuelga de tu cinturón. Luchas para resistir el hechizo mental que paraliza tus extremidades pero, por mucho que te esfuerzas, no logras liberarte.

Luego, con una sacudida, las sensaciones regresan de repente a tu cuerpo paralizado. La mujer ha desaparecido

y con ella, también, lo han hecho casi todas las Coronas de Oro de tu Bolsa de Monedas.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número escogido está entre 0 y 3, sólo te quedan dos Coronas de Oro en tu bolsa.

Si el número escogido está entre 4 y 7, son tres las Coronas de Oro que te quedan.

Si el número escogido es 8 o 9, te ha dejado cinco Coronas de Oro.

Recuerda hacer los ajustes necesarios en tu *Carta de Acción*.

Maldiciendo tu suerte, guías a tu caballo hacia la derecha en el cruce de la calle y continúas tu búsqueda de la Posada del Sabio Encorvado. Un laberinto de callejuelas y pasajes estrechos cubiertos finalmente te conducen a una calle más ancha, una iluminada con la luz temblorosa de las antorchas.

Pasa al **147**.

291

Como una sombra flotante, atraviesas la foresta hacia el líder de los bandidos sin hacer ni un sonido. Mientras te aproximas, le oyes maldecir la incompetencia de sus hombres y le ves golpear con su puño el tronco de un árbol caído, lleno de frustración. Entonces te echas sobre él, cubriendo su boca con una mano y retorciendo su brazo a la espalda con la otra. Gruñe y se sacude como un oso furioso para liberarse de tu presa, pero cuando susurras una amenaza en su oído rápidamente deja de resistirse. De repente parece hacer perdido sus nervios y comienza a temblar como un cachorrito asustado. Apartas tu mano de su boca lo suficiente como para permitirle hablar, y de pronto te ruega que no le mates. Te ofrece el contenido de su morral y paso libre desde aquí si le prometes no hacerle daño.

Si deseas ver lo que tiene en su morral, pasa al **113**.

Si deseas preguntarle sobre por qué te estaba tendiendo una emboscada, pasa al **75**.

292

El Anciano se enfurece. Te regaña durante más de un minuto antes de perder la paciencia y alejarse, apartándose de ti como si fueras indigno de su tiempo. Aquellos sentados a tu alrededor ahora muestran una curiosidad incómoda sobre quién eres. Para evitar su atención, te levantas y te vas a la popa, donde un grupo de acólitos están arrodillados en oración.

Pasa al **124**.

293

Las flores amarillas son sorprendentemente nutritivas: recuperas 3 puntos de RESISTENCIA. Si lo deseas, puedes recoger algunas de estas flores mientras continúas tu viaje por la meseta y almacenarlas en tu Mochila (hasta un máximo de 2 Comidas).

Pasa al **18**.

NOTA: *No hay indicaciones de si las comidas extras que recoges mientras viajas tienen o no un efecto curativo. Si TÚ decides que sí, apunta cada una en tu Carta de Acción como 'Comida +3 PR'.*

294

Susurras las palabras del Conjuro de la Hermandad *Encanto Mental* y, mientras lo haces, ves a Smudd relajarse bajo su influencia. Retira su mano de la espada y el gesto de temerosa sorpresa se transforma en una sonrisa mientras se relaja de nuevo en su asiento. Con un gesto de su mano echa a la chica. Ella se va sin protestar y, mientras la miras irse, él se inclina sobre la mesa y dice:

—¿Cómo puedo ayudarte, extraño?

—¿Qué sabes sobre una pequeña aldea llamada Vorn?—dices, en voz baja.

Por un momento la mirada de sospecha regresa a sus ojos almendrados; entonces se burla y dice: —Sé que ya no existe, eso es lo que sé. Se dice en las calles que fue destruida por las tormentas, pero fue más que eso. Más de lo que me gustaría recordar.

Le muestras el Amuleto Negro que el Presidente Kadharian te entregó, y una vez más repites tu pregunta. Ahora se niega a contestar, temiendo que seas uno de los agentes de Kadharian enviado a arrestarle. Echa para atrás su silla e intenta ponerse de pie, pero no llega a hacerlo.

Está a medio levantarse cuando de repente su pecho es atravesado por una flecha de cristal. Abriendo los ojos por el dolor y la sorpresa, se estrella contra el suelo en medio de una explosión de sangre y cerveza derramada.

Pasa al **215**.

295

Tomas tu lugar entre la multitud que se arrodilla ante el estrado, y observas cómo la figura alta, de pelo color platino, comienza a hablar.

—Yo, Cadak de Kaag, invoco desde el Vórtice de los Planos a la Libertadora de Vashna, Poderoso Señor de la Oscuridad, Príncipe de las Legiones de los Muertos Sin Descanso—, dice, mientras sus palabras claras y confiadas se alzan sobre el sonido de la aullante tormenta. —Ven a nosotros. Ven a nosotros ahora y cumple nuestro destino. Nosotros, los dignos, ahora demostraremos nuestra fe en el poder inmortal de Vashna.

Al oir estas palabras, los acólitos emiten un escalofriante grito de afirmación y se ponen de pie. Según su rango siguen a los Ancianos en una única fila hacia un brillante arco metálico, más pequeño, que se alza a un lado del estrado de cristal, casi oscurecido por el resplandor del arco mayor. Uno a uno, atraviesan este arco, bajo la vigilante mirada de Cadak, y entonces regresan a su sitio, donde se arrodillan y rezan.

Mientras te aproximas al arco pequeño, notas una cortina de poder desplegada en él. Inquieto, rezas a los Dioses Kai e Ishir y les pides que te protejan mientras te preparas para atravesar esta barrera invisible.

Si posees la Sommerswerd, pasa al **166**.

Si no posees este Objeto Especial, pasa al **204**.

296

La noche transcurre sin incidentes, pero te despiertas al amanecer con una vista espectacular. El cielo del este está repleto de meteoritos de ardiente luz amarilla que parten del interior de un banco de nubes tormentosas de color magenta. El aire crepita con energía eléctrica y los destellos de los relámpagos pueden verse por todo el lejano horizonte. Encuentras la vista desconcertante, especialmente cuando calculas que su centro de actividad está directamente sobre la Garganta de Maaken.

Después de un frugal desayuno, continúas por el camino de la costa en una ruta que te acerca cada vez más a la tormenta.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has escogido está entre 0 y 4, pasa al **32**.

Si está entre 5 y 9, pasa al **155**.

297

Agradeces su ayuda a Gwynian y él se despide mientras dejas la cabaña y vas a buscar tu caballo.

—Buena suerte, Gran Maestro—, dice en voz alta. —Mis esperanzas y mis oraciones están contigo.

Al caer la noche has cubierto más de treinta kilómetros de terreno difícil, y has sido asaltado por condiciones climáticas extremas. De un calor desértico a media tarde, la temperatura se desplomó, causando un chubasco bajo cero que os dejó a ti y a Bracer cubiertos de escarcha. Pero ahora, mientras la oscuridad cubre con su capa esta tierra atribulada, la temperatura asciende rápidamente. Esto anticipa el regreso de la lluvia, de los truenos y la caída de los violentos relámpagos.

Ayudado por tus habilidades de rastreo, descubres una cueva poco profunda donde puedes resguardarte de la tormenta. Estás cansado y hambriento, y a menos que poseas Maestría en Caza, debes consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Si posees Maestría Animal, y has alcanzado el rango de Gran Guardián del Kai o superior, pasa al **194**.

Si no posees esta Disciplina, o si aún no has alcanzado este nivel de Maestría del Kai, pasa al **23**.

298

Cuando asestas el golpe mortal, Cadak se estremece y cae al suelo, agarrando fuertemente el bastón contra su pecho. Encuentra la fuerza suficiente para pronunciar una maldición moribunda; entonces, ante tus ojos incrédulos, su cuerpo se desintegra lentamente. La piel rápidamente es cubierta por miles de arrugas, y la carne se seca y cae de su cráneo, dejando sólo el hueso cubierto por una fina capa de piel curtida. En el instante siguiente, el cuerpo se colapsa y sólo queda el hueso desnudo. Su vara se rompe en agrietados trozos y, finalmente, el hueso y el bastón se oscurecen y se convierten en polvo.

Pasa al **72**.

299

Te estrellas contra el suelo entre un montón de piedras irregulares y vidrios rotos. Entonces, mientras intentas ponerte de pie, un diluvio de madera ardiente cae sobre tu espalda y te derriba: pierdes 9 puntos de RESISTENCIA.

Si aún estás vivo, pasa al **200**.

300

Está anocheciendo cuando sales de entre los árboles y viajas por un montículo que te permite una buena vista de la orilla este del Lago Vorndarol, y es aquí donde ves por primera vez el asentamiento de los acólitos. Consiste en varias chozas grandes, agrupadas alrededor de un edificio de piedra para reuniones sobre una colina, con vistas a una playa de conchas. En la playa hay un embarcadero de madera donde se encuentra amarrada

una lancha de los acólitos. Es la misma lancha que se usó en el ataque al muelle de Vorn.

Con precaución, desciendes por el montículo y cabalgas hacia el asentamiento. Cuando estás a menos de un kilómetro del perímetro, dejas tu caballo y continúas a pie. Hay acólitos por todas partes, pero te resulta fácil evitarlos y entrar sin ser visto en el campamento. Bajo la protección de la oscuridad creciente, y ayudado por tus habilidades de camuflaje, avanzas hacia el salón de piedra. Sientes que algo importante ocurre allí, y estás decidido a averiguar lo que es.

Pasa al **137**.

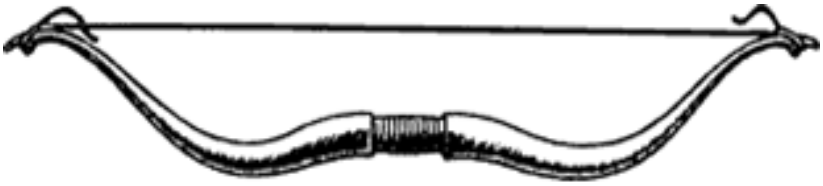
301

Descuelgas velozmente tu Arco, coges una Flecha de tu Carcaj, y apuntas apresuradamente al hombre de negro mientras pasa de la repisa de la ventana al balcón.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina de Gran Maestría en el Manejo de Armas con el Arco, añade 3 al número que hayas escogido.

Si tu puntuación final es ahora de 6 o menos, pasa al **27**.

Si es 7 o más, pasa al **251**.



302

Tu maestría de la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación te advierte que podrías ser emboscado si entraras en el círculo de rocas. Prevenido, esperas y observas la herradura de rocas un poco más. En poco tiempo tu paciencia es recompensada: algo se mueve allí abajo.

Aumentas tu visión y ves que se trata de un grupo de criaturas esqueléticas, semejantes a perros. Están alimentándose de algo al abrigo de las rocas.

Si deseas ir y ver de lo que se están alimentando, pasa al **11**.

Si prefieres evitar las rocas en forma de herradura, pasa al **248**.

303

Dolorido por la fatiga, y salpicado por el icor apestoso que pasaba por ser la sangre de los cuerpos de los asistentes de Shamath, te apartas de los que has matado y le alzas desafiante frente a la enorme Diablesa.

Pasa al **242**.

304

Tiras de tu flecha hasta que las plumas tocan tus labios; entonces liberas la cuerda de la tensión. El proyectil silba mientras atraviesa los árboles hacia la espalda del líder de los bandidos, y se le clava fuertemente entre los omoplatos con un sonoro *¡took!* Grita y extiende los brazos mientras se estrella de cara contra el suelo.

Sus compinches se giran y te ven. Comienzan a gritar órdenes a sus subordinados y todos los furiosos bandidos a la vez comienzan a acercarse a tu posición desde todas partes. Te retiras entre los árboles y retrocedes por donde viniste, impaciente por recuperar tu caballo antes de que los bandidos lo encuentren. Estás a un tiro de piedra de Bracer cuando de repente te encuentras con más de una docena de bandidos, ávidos de venganza. Te atacan enfurecidos y te ves obligado a luchar contra todos a la vez.

Bandidos Vakovarianos:	DESTREZA EN EL COMBATE, 46
	RESISTENCIA, 56

Puedes eludir este combate después de seis asaltos pasando al **35**.

Si vences el combate, pasa al **188**.

305

Manejas el Báculo de la Muerte con confianza, pero el insidioso efecto del arma hace que te descuides mientras agitas el Báculo sobre tu cabeza. Algunos de los Vortexi más fuertes son capaces de escapar del ciclón giratorio y logran atacarte.

Vortexi: DESTREZA EN EL COMBATE, 40
RESISTENCIA, 30

Por cada nivel de rango del Kai que hayas alcanzado por encima de Gran Guardián del Kai, puedes añadir 2 a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante todo este combate. Sin embargo, dado el insidioso efecto del Báculo de la Muerte, debes reducir tu puntuación de RESISTENCIA en 2 desde el principio de este combate.

Si vences este combate, pasa al **46**.

306

La criatura ruge con frustración. Mentalmente sus instintos están divididos; no puede decidirse entre atacar o retirarse. Finalmente, con un aullido de furia, avanza hacia ti. Va a atacarte, pero notas que tus órdenes han debilitado severamente su resolución.

Levantas tu arma y encaras a tu caballo contra el aterrador ataque de la bestia. En cuanto ve a la criatura, se asusta y se alza sobre sus patas traseras, relinchando de miedo, con sus pezuñas arañando frenéticamente en el aire. Vuelves a controlarlo usando tus habilidades innatas del Kai, pero al hacerlo momentáneamente distraes tu atención de la bestia que te ataca a medida que se mueve y te golpea con sus poderosas zarpas.

Corvayl Negro: DESTREZA EN EL COMBATE, 38
RESISTENCIA, 56

Reduce en 5 tu DESTREZA EN EL COMBATE sólo durante la primera ronda de este combate.

Si ganas este combate, pasa al **210**.

307

Tu habilidad Magnakai de Sentido de Orientación y la frescura del barro hacen fácil para ti deducir que las huellas fueron hechas por humanos a pie. Cuentas al menos seis juegos diferentes de pisadas, todas dirigiéndose hacia el noreste.

Pasa al **67**.

308

Tu Arma se desintegró cuando fue alcanzada (bórrala de tu *Carta de Acción*), aunque ha servido para desviar lejos de tu cuerpo la energía de la bola relampagueante. Te ha librado de ser herido y de una posible muerte.

Aturdido por el impacto y la caída, te tambaleas sobre tus pies mientras buscas a tu caballo. Se ha detenido en la orilla del río, donde se pasea nerviosamente de un lado a otro. Le llamas, usando tus habilidades innatas del Kai para calmarlo y poner su miedo bajo control, y él responde al instante y regresa para reunirse contigo. Rápidamente te subes en la silla y galopas a lo largo del camino del río, impaciente por poner distancia entre tú y esta tormenta mortal.

Pasa al **80**.

309

Saltas sobre la silla y azuzas a tu caballo para alejarte del lago y del siniestro círculo de rocas. Entonces oyes otro alarido frenético y echas un vistazo sobre tu hombro, y ves un grupo de ocho Chacales de espalda crestada que salen corriendo entre un hueco de las rocas, azuzados por

el olor de tu caballo. Parecen saber que está débil, y eso alimenta su furia.

Pones a tu caballo al galope mientras los Chacales corren por la orilla, pero está agotado y el suelo es traicionero en este lugar: está sembrado de rocas sueltas y fragmentos de pizarra.

Si posees Maestría en Caza, y has alcanzado el rango de Gran Guardián del Kai o superior, pasa al **112**.

Si no posees esta Disciplina, o si aún no has alcanzado este nivel de rango del Kai, pasa al **99**.

310

Vuelas sobre la calle hasta el tejado, pero te tuerces el tobillo al aterrizar y te estrellas con fuerza contra las onduladas tejas: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Te levantas cojeando dolorosamente y ves cómo el asesino consigue escapar. Durante un momento se para junto a una alta chimenea y se gira para mirar en tu dirección. Entonces otras tres figuras embozadas emergen desde detrás de la chimenea y se colocan a su lado. Te miran en silencio unos pocos instantes antes de girarse y desvanecerse en la noche.

Decides que sería inútil intentar seguirlos, así que buscas una forma de descender del tejado y desandas el camino hacia los establos del Sabio Encorvado para recuperar tu caballo.

Pasa al **341**.

311

Aturdidos por la velocidad y habilidad con la que has eliminado a más de quince de sus hermanos, el círculo de acólitos asesinos retrocede unos pocos pasos para recuperar el aliento y lamer sus heridas.

—¡Tenemos un intruso entre nosotros!!—, grita Cadak, levantando su vara de hechicero acusadoramente hacia ti. La punta brilla con fuerza; entonces un proyectil de energía carmesí viene arqueando hacia tu pecho. Intentas esquivarlo, pero te sigue e impacta contra tu columna

vertebral, adormeciendo tus extremidades con su insidioso efecto.

Pasa al 228.

312

Los hombres del jefe de los bandidos responden a su llamada de auxilio y, con el sonido de ellos acercándose, abandonas el combate y echas a correr. Pensando que su habilidad con la espada te ha aterrorizado hasta hacerte huir, el capitán intenta darte caza, pero pronto te pierde entre los densos pinos y abandona la persecución. La zona está repleta de bandidos y te ves forzado a huir hacia el norte, lejos del lugar donde dejaste a Bracer atado a un árbol. Estas preocupado por su seguridad y eres consciente de que aún te quedan muchos kilómetros antes de llegar al Lago Vorndarol, pero no te atreves a volver a por él. Entonces escuchas algo que te hace detenerte en tu camino: es el sonido de un caballo relinchando.

Pasa al 223.

313

Luchas para mantener tu agarre, pero has sido gravemente debilitado durante tu conflicto contra Shamath y Cadak, y tus reservas de fuerza están exhaustas. Confortado por el conocimiento de que tus acciones han evitado la resurrección de Vashna y la destrucción de tu tierra natal, finalmente sueltas tu presa y eres arrastrado a tu condenación en el abismo giratorio.

Heroicamente, tu vida y tu misión terminan aquí.

314

Por un momento el Anciano abre los ojos y se queda sin voz por la sorpresa, pero sabes que pronto se recuperará

y dará la alarma. Debes actuar rápida y decisivamente si quieres evitar que revele tu auténtica identidad al resto de la embarcación.

Si posees Alquimia del Kai, y deseas usarla, pasa al **269**.

Si posees Magia-Magi, y deseas usarla, pasa al **107**.

Si no posees ninguna de estas Disciplinas, o si no deseas usarlas, pasa al **37**.

315

Inmediatamente reconoces al hombre alto y corpulento que está ante ti; una vez fue conocido como el Capataz de Esclavos de Aarnak. Era un agente de los Ancianos Magos en las Darklands quien, siete años antes, te ayudó a entrar en la aterradora ciudad de Helgedad y provocar la caída de los Señores de la Oscuridad. Ahora se le conoce por un nombre diferente —Presidente Kadharian de Magador.

—Bienvenido, Gran Maestro—, dice, sonriendo cálidamente. —Parece que ambos hemos pasado por muchas cosas desde nuestro último encuentro.

Al Presidente le divierte tu expresión de sorpresa y te ofrece una explicación de cómo se convirtió en el líder de esta tosca república. Tras la caída de Helgedad, los Ancianos Magos arreglaron para él un pasaje seguro a las Stornlands, donde se le concedió un mando en el ejército de Lyris. Se distinguió en batalla y más adelante, una vez los restos de los ejércitos de las Darklands habían sido aniquilados, regresó a su nativo Magador y encabezó un levantamiento contra el Rey Vanagrom VI, que durante largo tiempo había sido una marioneta de los Señores de la Oscuridad. La revuelta terminó con la muerte del Rey y la abolición de la monarquía. Magador se volvió una república y el Capataz de Esclavos, cuyo nombre real era Kadharian, se convirtió en su primer líder electo.

—Y ahora, hablemos de las razones por las que he solicitado tu ayuda, Gran Maestro—, dice, mientras abre la puerta a una habitación más pequeña adyacente a la Sala del Senado.

Pasa al **100**.

316

Arrojas el brillante Disco en la oscuridad y explota con un seco estampido entre las rocas, salpicando el camino con polvo y esquirlas de piedra. (Borra este Objeto Especial de tu *Carta de Acción*.)

El repentino destello y la explosión causan un momento de pánico entre los acólitos. Temen estar siendo atacados por los Vakovarianos, y muchos de ellos dejan caer sus antorchas y corren por el camino, gritando excitados. Usas esta confusión a tu favor, e intentas colocarte al final de la fila de acólitos que siguen avanzando por el camino.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees Mimetismo, añade 3 al número que hayas escogido. Si posees Muro Psíquico, añade 2.

Si tu puntuación total es ahora de 6 o menos, pasa al **245**.

Si es 7 o más, pasa al **41**.

317

Los pocos carroñeros que sobreviven al ataque huyen y regresan a las montañas, graznando con frustración, con sus alas ensangrentadas y su hambre sin saciar. Te las arreglas para recuperar el control de la balsa y, finalmente, alcanzas la orilla opuesta del río y desembarcas a salvo. Un sendero pedregoso corre a lo largo de la orilla, hacia el norte, y lo sigues con la esperanza de llegar al Lago Vorndarol antes de la puesta de sol. Durante todo el día el sol brilla supremo en un cielo sin nubes, y olas de calor crean una visión brillante y distorsionada del camino ante ti. El lejano horizonte está surcado con una miríada de colores y el aire seco cruje con electricidad, un legado de la violenta tormenta de la noche anterior. A última hora de la tarde llegas a las ruinas de un antiguo asentamiento y te detienes aquí para permitir a tu caballo descansar un rato a la sombra.

Si posees Intuición, pasa al **102**.

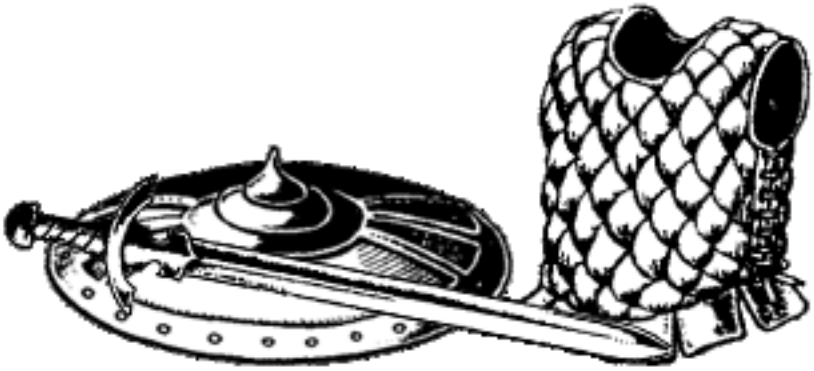
Si no posees esta Disciplina, pasa al **260**.

318

Te apartas de los incandescentes restos de Helshezag y te inclinas al sentir el peso innatural del Báculo de la Muerte. El sonido del rayo atrae la atención de Shamath y se gira para mirarte, enviando a sus asistentes volando en todas las direcciones. Grita con una ira impía, y el sonido de su aullido levanta tu cuerpo y te envía deslizándote por el suelo.

Desesperado, luchas por mantenerte agarrado al Báculo de la Muerte mientras la furiosa Diablesa se pone de pie. Se acerca caminando hacia ti, lanzando rayos de energía desde sus dedos que desgarran el suelo mientras te tambaleas hacia la boca del oscuro túnel. El grito ensordecedor de la voz de Shamath suena en tus oídos mientras aferras la vara contra tu pecho y saltas de cabeza hacia el olvido de la Puerta de las Sombras.

Pasa al **270**.



319

El suelo bajo los cascos de Bracer está temblando. Al principio piensas que la causa son los truenos, pero luego te das cuenta de que el sonido de la tormenta se vuelve más y más fuerte. El miedo atenaza tu estómago cuando de repente ves una rugiente pared de agua descendiendo por el barranco. Es una riada repentina y, a menos que actúes con rapidez, tú y tu caballo seréis arrastrados sin dejar ni rastro.

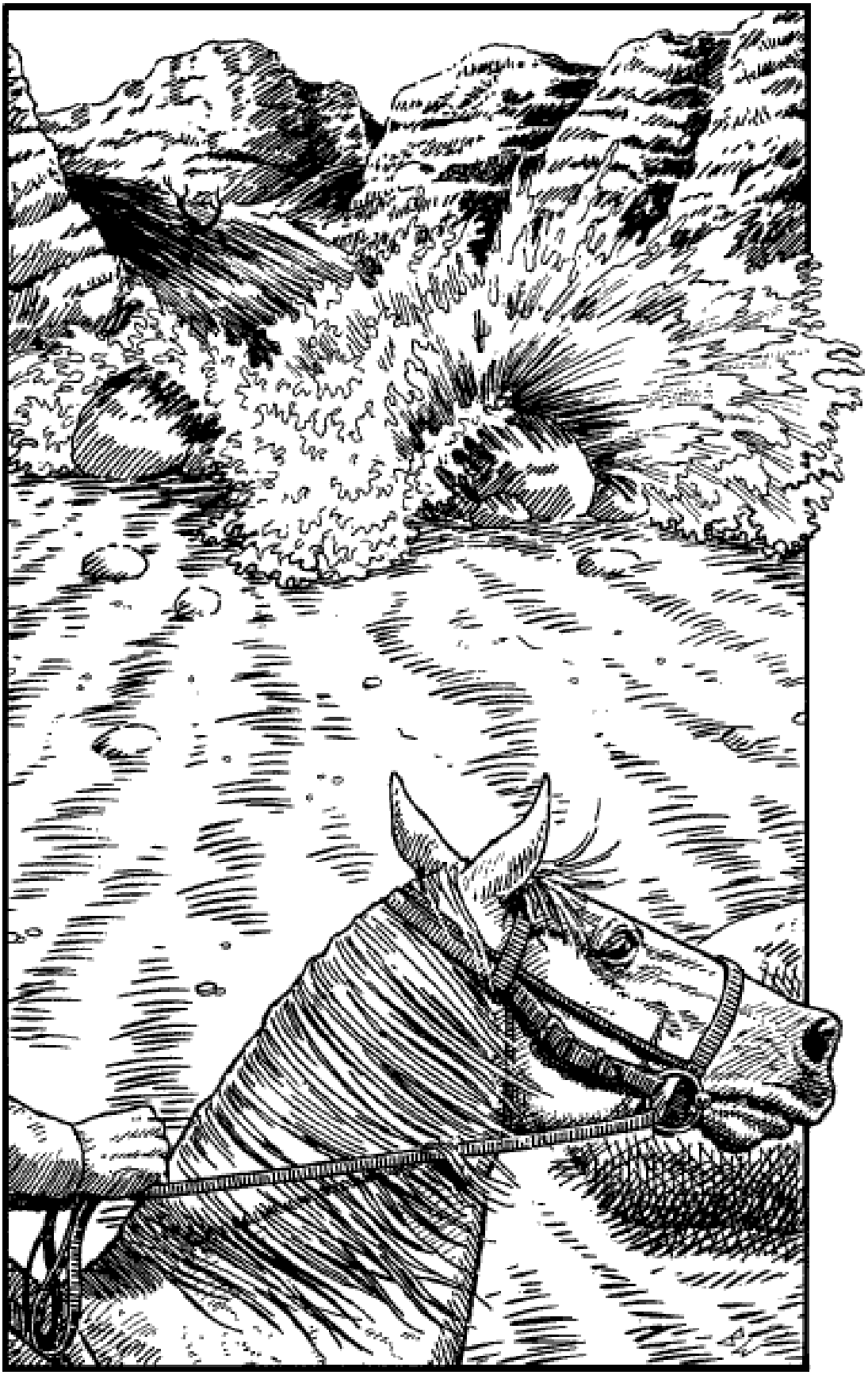


Ilustración XVIII: (219) ves una sólida y rugiente pared de agua que se precipita por el barranco.

Si posees Maestría en Caza y has alcanzado el rango de Gran Guardián del Kai o superior, pasa al **104**.

Si no posees esta habilidad, o si aún no has alcanzado este nivel de Maestría del Kai, pasa al **73**.

320

Centras tu vista y oídos en los arbustos, y de repente te das cuenta de que has sido engañado por un truco elaborado. Un fino hilo pasa bajo el follaje; es el activador que ha soltado la roca y la ha hecho caer. No hay nadie escondiéndose allí después de todo.

Tu ojo sigue el hilo por la ladera de la colina hasta una roca sobre ti y a tu izquierda. ¿Quizás tu emboscado se esté escondiendo allí?

Si posees Psicoquinesia, y has alcanzado el rango del Kai de Caballero del Sol o superior, pasa al **214**.

Si no posees esta habilidad, o si aún no has alcanzado este nivel de Maestría del Kai, pasa al **146**.

321

Una bola relampagueante viene a toda velocidad hacia tu cabeza. Desesperado, obligas a moverse a tu caballo para evitar ser alcanzado, pero el fiero meteoro cambia su rumbo en mitad del vuelo como si fuera guiado por una mano invisible. Haces un último intento de esquivarla, pero en vano; impacta directamente contra la empuñadura de la Sommerswerd, y tú eres lanzado de la silla entre una lluvia de chispas ardientes.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte* (0 = 10). El número que hayas escogido es igual al número de puntos de RESISTENCIA perdidos a consecuencia del impacto del rayo y de la caída.

Después de hacer los ajustes necesarios en tu *Carta de Acción*, pasa al **51**.

322

Mientras llegas a la altura del primer Anciano, se inclina y te coge del hombro para obligarte a parar. Te dice algo

en un dialecto que no comprendes y, cuando no respondes, sus sospechas rápidamente se transforman en furia. Agarra tu túnica y la abre, revelando tu túnica de cuero y tus pantalones. Reconociéndolos como originarios de Sommerlund, jadea con sorpresa mientras adivina tu auténtica identidad.

—¡Atrapadle— brama otro Anciano, y una veintena de acólitos se apresuran para obedecer la orden. Empuñas tu arma y luchas contra ellos con una habilidad y un valor sorprendentes, pero finalmente eres superado por su número. Para cuando logran desarmarte e inmovilizarte contra el suelo, más de treinta de ellos yacen muertos o gravemente heridos en un estrecho círculo a tu alrededor.

Miras desafiante al anillo de rostros siniestros iluminados por antorchas que se ciernen sobre ti. Entonces la cara del Acólito Anciano entra en tu campo de visión y se burla con desdén. Coloca la punta de su varita brillante en tu frente, y de repente hay una explosión de luz blanca. Por desgracia para ti, es la última sensación que jamás experimentarás.

Tu vida y tu misión terminan aquí.

323

Smudd está claramente impresionado por tu generosidad. Aparta su mano de la espada y el gesto de temerosa sorpresa se transforma en una sonrisa mientras se relaja de nuevo en su asiento. Con un gesto de su mano echa a la chica. Ella se va sin protestar y, mientras la miras irse, él se inclina sobre la mesa y dice: —¿Cómo puedo ayudarte, extraño?

—¿Qué sabes sobre una pequeña aldea llamada Vorn?— dices, en voz baja.

Por un momento la mirada de sospecha regresa a sus ojos almendrados; entonces se burla y dice, —Sé que ya no existe, eso es lo que sé. Se dice en las calles que fue destruida por las tormentas, pero fue más que eso. Más de lo que me gustaría recordar.

Le muestras el Amuleto Negro que el Presidente Kadharian te entregó, y una vez más repites tu pregunta.

Ahora se niega a contestar, temiendo que seas uno de los agentes de Kadharian enviado a arrestarle. Echa para atrás su silla e intenta ponerse de pie, pero no llega a hacerlo.

Está a medio levantarse cuando de repente su pecho es atravesado por una flecha de cristal. Abriendo los ojos por el dolor y la sorpresa, se estrella contra el suelo en medio de una explosión de sangre y cerveza derramada.

Pasa al 215.

324

Los pocos acólitos que sobreviven a la lucha se consideran afortunados y corren despavoridos para salvar la vida. —¡Idiotas!—, grita Cadak a los acólitos que huyen. —¡Tengo que hacerlo todo en persona!

Con estas palabras, golpea la punta de su bastón tres veces contra el suelo del estrado, y una bola de energía crepitante salta por el aire cargado de lluvia hacia ti. Instintivamente, levantas el Báculo de la Muerte e interceptas la bola en mitad del vuelo. Hay un estallido de chispas; luego la energía crepitante se desvanece y desaparece.

Cadak maldice en voz alta y te jura que estás a punto de morir, pero bajo sus bravatas notas que está asustado. Reconoce el Báculo de la Muerte como lo que es, y teme que, en tus manos, estropee todos sus meticulosos planes. El anciano druida mira hacia las nubes tormentosas y grita una orden a los Vortexi que giran entre ellas para que lo ayuden a acabar contigo de una vez por todas.

Pasa al 65.

325

De repente una nota penetrante se alza sobre el fragor de la batalla: es un cuerno de guerra, y está llamando a retirada a la lancha de los acólitos. Ves a los Acólitos de Vashna que están luchando en las ruinas abandonar repentinamente sus combates y volver corriendo al muelle en respuesta a esta orden. Su misión ha sido completada. Han rescatado a sus tres hermanos y ha llegado el momento de partir.

Mientras los ves correr a lo largo del muelle cubierto de cadáveres, un plan audaz brota en tu mente, un plan que podría permitirte descubrir rápidamente la verdad sobre lo que está ocurriendo en la Garganta de Maaken. Si pudieras ponerte una de las túnicas de los acólitos que has matado, podrías infiltrarte entre las filas de los acólitos que están huyendo hacia su embarcación.

Si deseas ponerte una túnica roja e intentar embarcar en la lancha de los acólitos, pasa al **76**.

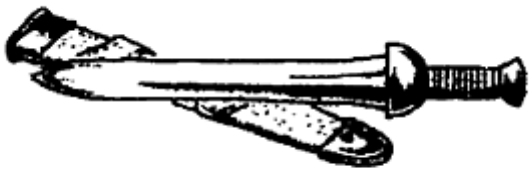
Si decides que es un plan demasiado peligroso, puedes observar la retirada de los acólitos desde la seguridad de las ruinas pasando al **275**.

326

El trío de fantasmas interrumpe su ataque y se eleva al cielo para unirse a sus impíos semejantes. A medida que sus tenues y resplandecientes formas desaparecen entre las nubes tormentosas, te pones de pie y rápidamente recoges tus armas y equipo. Se han ido, pero no por mucho tiempo. A los pocos minutos regresan junto con otros siete de sus hermanos fantasmales en fila.

Si posees Muro Psíquico, y has alcanzado el rango de Gran Guardián del Kai o superior, pasa al **111**.

Si no posees esta Disciplina, o si aún no has alcanzado este rango del Kai, Pasa al **30**.



327

Ante ti se extiende una gigantesca caverna. Sus paredes de antigua obsidiana se alzan hacia un techo abovedado del que cuelga un círculo de estalactitas: doce enormes lanzas luminiscentes de piedra verde lima. Bañado en su pulsante resplandor, hay un estrado de cristal de varios niveles, idéntico al que el Archidruida Cadak tenía ante al gran arco brillante, al borde de la Garganta de Maaken. A la derecha de este estrado ves un túnel oscuro. La entrada parece una negra sombra semicircular en la pared de la cueva.

De pie sobre el nivel más alto del pedestal hay una criatura que te fascina y repele a la vez. Tiene el aspecto de una mujer humana, pero con más de seis metros de altura. Es sorprendentemente hermosa pero a la vez sientes que es completamente malvada. Su piel tiene una mortal palidez, semejante a un cadáver, y está vestida con un traje negro, que fluye y emite finas volutas de humo. Unas figuras con capas rodean el nivel inferior del pedestal, obedeciendo las órdenes de su señora y atendiendo a cada uno de sus caprichos. Si fallan o la desagradan, ella los aplasta como simples insectos entre sus elegantes y mortales manos.

Observas con silenciosa fascinación cómo esta criatura demoniaca hace sus preparativos, como si fuera a emprender un largo viaje. Entonces, en un instante de súbita comprensión, adivinas su propósito. Está preparándose para entrar en el túnel, un túnel que la transportará al arco junto al borde de la Garganta de Maaken. ¡Ella es la Liberadora de Vashna de quien habló Cadak, aquella que liberará el espíritu de Lord Vashna del Abismo Maldito!

Ilustración XIX: (327) Te encuentras mirando la cara traviesa de una chica joven, una adolescente.

De repente te das cuenta de que hay alguien de pie detrás de ti. Instantáneamente, desenvainas tu arma y giras para enfrentarte con él, casi esperando ver el grotesco rostro de un esbirro demoniaco. En su lugar, te encuentras mirando la cara traviesa de una chica joven, una adolescente.

Pasa al **173**.

328

Dejas volar tu Flecha y observas cómo atraviesa la pantorrilla del hombre antes de perderse en la noche. Le oyes gritar de dolor, pero la herida es superficial y no evita que aterrice a salvo en el tejado de enfrente.

Corres por la calle, con tus ojos fijos en la figura oscura que escapa por los tejados del barrio norte. Estás veinte metros por delante de él cuando la calle gira y te encuentras cara a cara con un sólido muro de ladrillos; has llegado a una calle sin salida. Estás a punto de retroceder sobre tus pasos cuando de repente te fijas en una rústica escalera de hierro a tu derecha. Es una sencilla salida de incendios pero lleva directamente al tejado de un almacén. Rápidamente trepas por la escala, preparando tu arma para interceptar al asesino herido en cuanto aparezca.

Pasa al **95**.

329

Los Vakovarianos registran la posada a fondo. No logran encontrarte en su primera pasada, pero cuando vuelven a buscar de nuevo, uno de ellos descubre tu escondite cuando pisa accidentalmente tu pie.

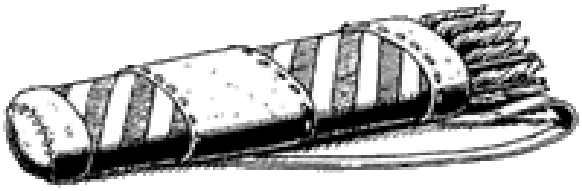
Reaccionas con rapidez y con efectos letales. Un golpe en la garganta silencia al bandido y evita que avise a sus compañeros de que estás aquí. No se dan cuenta de que ha desaparecido y se van de la posada hacia otro lado. Para cuando se den cuenta de que les falta un hombre, ya habrás registrado y escondido su cuerpo y habrás escapado de la posada.

Entre los objetos que descubres en el bandido están los siguientes:

- Arco
- Carcaj con 4 Flechas
- Daga
- Espada Corta
- 13 Coronas de Oro
- Cuerda
- Saco Pequeño

Después de dejar la posada te abres camino entre las ruinas hacia el lago, poniendo cuidado en evitar a los otros Vakovarianos que continúan el saqueo. El revestimiento quemado de una sala de reuniones te ofrece una vista libre de obstáculos del muelle y de su plaza enlosada. Te escondes aquí, invisible entre las vigas carbonizadas del techo, y contemplas una curiosa escena que se desarrolla en el muelle.

Pasa al **163**.



330

Los bandidos son descuidados en su impaciencia por alcanzar el bosquecillo, ofreciéndose como blancos fáciles para tu Arco. Cada Flecha encuentra su objetivo, hasta que su líder ordena detener el asalto y ocultarse entre las rocas. Ahora los árboles resuenan con el sonido de los virotes de acero atravesando las ramas y rebotando contra la piedra; una vez más los bandidos han comenzado a dispararte con sus ballestas.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte* (0=10). El número que hayas escogido es igual al número de Flechas

que has disparado a los bandidos (ajusta en consecuencia tu *Carta de Acción*).

Si el número que has escogido es mayor que el número de Flechas que tienes en tu Carcaj, bórralas todas y pasa al **268**.

Si, tras haber restado ese número de Flechas, te queda una o más en tu Carcaj, pasa al **167**.

331

Recurres a tu Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica para mantener a salvo tu identidad de la sonda mental del Anciano. Notas que su poder psíquico es enorme, y temes que tus defensas no sean suficientes para rechazarlo.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees Mimetismo, añade 3 al número que hayas escogido. Además, si posees Psicoquinesia, añade otros 2; y si posees Alquimia del Kai, añade 1.

Si tu puntuación final es ahora de 8 o menos, pasa al **160**.

Si es 9 o más, pasa al **181**.

332

Cabalgas despacio entre la espesa niebla que alfombra los adoquines de esta calle de olor enfermizo. Sujetas a las paredes de los edificios aledaños hay antorchas alimentadas por aceite que sirven para iluminar los letreros de las tiendas de licores y las tabernas. Están toscamente pintados con emblemas: un hacha de batalla chorreando sangre, un caballo alado, un sol lloroso surgiendo de un cráneo roto. No hay ninguno que parezca un sabio encorvado, y comienzas a perder los ánimos, cuando de repente escuchas el sonido de juerga de borrachos viniendo de un edificio de dos plantas situado al final de la calle. Sus puertas de roble están abiertas y el vivo resplandor anaranjado de su hogar crepitante se derrama tentadoramente en la penumbra de esta noche

oscura. Aunque no tiene pintado ningún emblema, notas que has llegado a la Posada del Sabio Encorvado.

Al acercarte, un mozo de cuadra de rostro pálido sale de una cabaña de madera apoyada precariamente contra la pared de la taberna. Por una Corona de Oro (réstala de tu *Carta de Acción*), se hace cargo de tu caballo y te indica la puerta de la taberna.

Pasa al **21**.

NOTA: *Si ya te has gastado todo tu dinero, tienes una elección: en su lugar puedes darle un objeto de valor similar o mayor o simplemente puedes ignorar este coste.*

333

Tu puñetazo levanta al Anciano por los aires, y lo envía tambaleándose sobre la borda del barco. Un grito recorre la cubierta, un aviso de alarma de que uno de los Ancianos ha caído al agua. Docenas de acólitos corren a la borda en respuesta, pero no hay nada que puedan hacer. La lancha viaja tan rápido que el Anciano ya está cientos de metros atrás y ni siquiera se le puede ver entre el agua arremolinada de la popa.

Afortunadamente, ninguno de los acólitos te ha visto darle el puñetazo; todos asumen que el Anciano cayó por accidente. Sin embargo, los que están sentados cerca de ti ahora tienen una curiosidad incómoda sobre quién eres. Para evitar su atención, te desplazas a la popa, donde encuentras un grupo de acólitos orando arrodillados.

Pasa al **124**.

334

Te apresuras hacia el estrado de cristal, fintando y esquivando a los Autómatas que se aproximan. Pero los guerreros mecánicos se acercan los unos a los otros y, para cuando llegas a donde están, han cerrado filas y te precipitas hacia un muro sólido. Tendrás que luchar contra ellos. Estos seres son inmunes a todas las formas de ataque psíquico (excepto a la Explosión Psíquica del Kai).

Autómatas de Shamath: DESTREZA EN EL COMBATE, 38
RESISTENCIA, 60

Puedes eludir el combate después de cuatro asaltos pasando al **153**.

Si vences el combate, pasa al **240**.

335

Bayan se despide de su mujer, advirtiéndole que se oculte aquí con el niño hasta que él regrese. Ella te agradece una vez más haber curado a su hijo, y te desea un viaje seguro: entonces Bayan te lleva a otra choza donde hay escondido un burro. Es una bestia vieja y testaruda, pero le sirve a Bayan mientras los dos seguís su senda secreta por las colinas del sur de las Montañas de Durncrags.

Es una ruta larga y tortuosa, pero también es segura. Al caer la tarde llegas a una cueva cuya entrada está escondida por matas sueltas de maleza. Bayan y su familia la han usado varias veces en las últimas semanas, y han guardado en ella un escondrijo lleno de raíces y bayas. Éstas, junto con algo de caza fresca que consigues junto a un cercano arroyo, se convierten en una comida copiosa y nutritiva que disfrutáis hasta que os entregáis a un largo sueño.

Puedes restaurar tus puntos de RESISTENCIA a sus valores originales. Para continuar, pasa al **64**.

336

La criatura ruge con furia mientras se sobrepone a tus órdenes mentales y avanza hacia ti. Levantas tu arma y encaras a tu caballo contra el aterrador ataque de la bestia. En cuanto ve a la criatura, se asusta y se alza sobre sus patas traseras, relinchando de miedo, con sus pezuñas arañando frenéticamente en el aire. Vuelves a controlarlo usando tus habilidades innatas del Kai, pero al hacerlo momentáneamente distraes tu atención de la bestia que te ataca mientras se acerca y te golpea con sus afiladas zarpas.

Corvayl Negro: DESTREZA EN EL COMBATE, 46
RESISTENCIA, 58

Reduce en 10 tu DESTREZA EN EL COMBATE sólo durante la primera ronda de este combate.

Si vences el combate, pasa al **210**.

337

Dejas la cueva con la primera luz del día, y continúas tu solitaria caminata hacia el Lago Vorndarol. Antes del amanecer, un viento helado desciende desde el norte y extiende una gruesa capa de escarcha sobre el camino, congelando el barro de debajo. Para tu sorpresa, el viaje es más fácil y más rápido de lo que esperabas y, al mediodía, te encuentras que has recorrido casi cincuenta kilómetros.

Durante tu viaje has visto como la tierra cambia lentamente. El camino ahora es más escarpado y han comenzado a aparecer afloramientos de granito, teñidos de musgo e intercalados con pinos y matorrales gris verdosos. Te has aproximado a un área llena de enormes rocas de granito cuando de repente tu habilidad Magnakai de Sentido de Orientación te alerta del peligro; sientes que te han tendido una emboscada más adelante.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has escogido está entre 0 y 1, pasa al **182**.

Si está entre 2 y 9, pasa al **241**.

338

Mientras disfrutas de tu improvisada comida, miras las brillantes aguas del lago, ahora a unos dieciséis kilómetros de distancia, y contemplas con horror lo que te espera cuando alcances la orilla este. Entonces, inesperadamente, tu Sexto Sentido te avisa de que el peligro está muy cercano, e instintivamente coges tu arma. Mientras tu mano se cierra sobre ella, un feroz rugido surge de los arbustos del otro lado del camino. De repente, dos garras cubiertas de pelo abren el follaje y una criatura negra, similar a un oso, carga por el sendero hacia ti, abriendo la mandíbula como si fuera a morderte.

Si posees Maestría Animal, y deseas usarla, pasa al **15**.

Si tienes un Arco y deseas usarlo, pasa al **198**.

Si no tienes ni la Disciplina ni el arma, o prefieres no usarlas, pasa al **257**.

339

Aunque no puedes dormir, logras descansar un poco al no haber tormenta esta noche. Dejas la arboleda con las primeras luces y sigues la corriente un kilómetro y medio aguas abajo hasta que encuentras un meandro poco profundo que puede ser vadeado a caballo. Cruzas por aquí, das un enorme rodeo, y entonces regresas al camino un kilómetro y medio más adelante del campamento Vakovariano.

El camino desciende gradualmente hacia las chozas quemadas y abandonadas de Vorn, agrupadas en un mísero desorden alrededor de un muelle de piedra gris. Los bandidos Vakovarianos ocupan la ruinosa aldea, y decides que lo más prudente será dejar el camino por si se da el caso de que hayan colocado un puesto de observación. Un bosquecillo de abetos enanos te ofrece un buen escondite para tu montura. La atas aquí, y luego

recolectas algunas hierbas y raíces para que coma mientras estés explorando la aldea.

No tienes dificultad en entrar en Vorn sin ser visto. Desde el primer piso de las ruinas incendiadas de una posada en los márgenes de la aldea, realizas una cuidadosa observación de los Vakovarianos. Parecen estar saqueando sistemáticamente las ruinas y transportando su mal adquirido botín a un barco pesquero amarrado en el muelle. Estás observando atentamente dicho barco cuando tu concentración se ve rota por el sonido de un perro ladrando.

Si posees Maestría Animal, pasa al **281**.

Si no posees esta Disciplina, pasa al **2**.

340

—Te doy la bienvenida, Norteño—, dice el extraño vestido con pieles, dirigiéndose a ti con un tono amable. —Han pasado muchas lunas desde que vi una cara amiga en esta tierra olvidada por los dioses. ¿Qué es lo que te trae aquí?

Respondes con precaución por si está intentando engañarte, y dices simplemente que eres un cazador.

—¿Un cazador, eh?— dice, sonriendo. —Venga, vamos. No eres un cazador, al menos no como los que yo conozco. Y yo debería saberlo, ya que yo mismo soy un cazador.

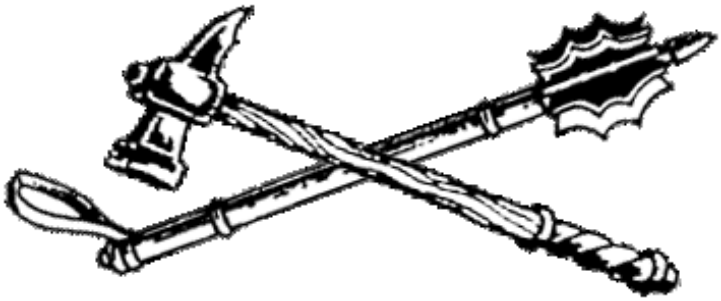
Usas tus sentidos del Kai para evaluar el propósito del hombre y te das cuenta de que dice la verdad. Realmente es un cazador y no pretende hacerte daño.

—Muy bien—, dices, —Admito que no soy un cazador, al menos no del tipo que piensas. He venido aquí para averiguar qué está ocurriendo en la Garganta de Maaken. Quiero saber por qué Vorn fue destruido y qué está causando las tormentas. Pero, ¿cuál es tu propósito, maestro cazador? ¿Qué te trae aquí para que merezca la pena luchar contra estas malditas tormentas?

El cazador te cuenta que ha viajado desde Karkaste, en la tierra de Lyris, para cazar Corvayl Negros. La piel de esta bestia vale una pequeña fortuna en los mercados de Casiorn y en las Stornlands. Dice que las tormentas y los bandidos Vakovarianos le han puesto las cosas difíciles; ha estado aquí más de un mes y sólo tiene dos pieles como resultado de su trabajo.

El cazador, cuyo nombre es Fyrad, te invita a unirte a él en su campamento de las colinas. Pronto anochecerá y los vientos helados se están volviendo aún más fríos, así que aceptas con agrado su oferta de comida y un refugio caliente.

Pasa al **175**.



341

Tan pronto como el chico del establo ha ensillado a Bracer, montas y dejas la posada al galope. Decides renunciar al sueño esta noche y comenzar tu viaje hacia el norte sin más retraso. Poco después de la medianoche, atraviesas las ruinas de la Puerta Este de Helgor y te diriges por un camino lleno de baches que sigue la ruta nordeste hacia el Río Storn. La luna está llena y el camino escabroso está claramente iluminado por su fría y pálida luz. Lejos hacia el norte, una tormenta eléctrica se está

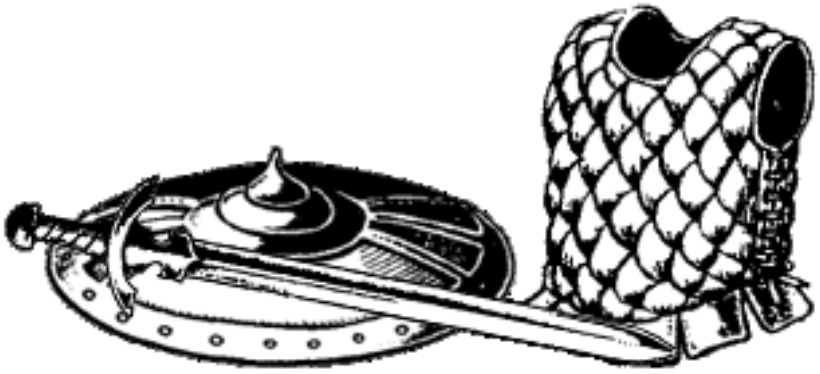
formando. Los destellos de la luz de los relámpagos se bifurcan entre el horizonte y el cielo, y las colinas retumban con el murmullo de los truenos distantes.

Has cubierto poco más de diez kilómetros cuando el sendero va desapareciendo gradualmente. Continuas unas pocas millas campo a través, hasta que encuentras otro camino, más embarrado que el primero. Huellas recientes aparecen impresas en su superficie, dirigiéndose hacia el noreste. Curioso por conocer su origen, desmontas para observarlas más de cerca.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si tienes Maestría en Caza, añade 1 por cada nivel que hayas alcanzado por encima de Gran Guardián del Kai al número que hayas escogido.

Si tu puntuación total es ahora de 4 o menos, pasa al **307**.

Si es 5 o más, pasa al **256**.



342

El caballo se niega a acercarse a los árboles, así que desmontas y le atas a una roca antes de investigar a pie el barranco boscoso. Pasado el perímetro de árboles descubres un claro donde un puñado de tumbas poco profundas están dispuestas formando un círculo. Apartas algunas de las piedras y la tierra de la tumba más cercana y destapas el cuerpo de un hombre vestido con una carcomida túnica roja. Una capucha negra adornada con insignias esqueléticas le identifica como un Acólito de Vashna. Él y sus compañeros fueron atacados, saqueados,

y asesinados por los bandidos cuando pasaron por este camino hace algunas semanas. Este claro es donde se deshicieron de los cuerpos.

Si deseas registrar las ropas del cadáver, pasa al **199**.

Si deseas dejar este tosco cementerio y regresar al camino, pasa al **156**.

343

Mientras el acólito que va justo delante de ti en la fila pasa por el arco, tu Sexto Sentido te lanza una advertencia sobre el peligro inminente.

Si deseas ignorar a tus sentidos del Kai y pasar por el arco, pasa al **130**.

Si decides hacer caso a tus sentidos y rechazas atravesar el arco, pasa al **28**.

344

Te despierta en mitad de la noche el nervioso maullido de la gata. Al principio piensas que ya ha amanecido un nuevo día, porque la cueva está inundada de luz brillante. Pero cuando abres tus ojos adormilados y miras el paisaje que te rodea, ves que la luz tiene un origen mucho más siniestro.

El cielo está repleto de hordas de brillantes y espectrales figuras fantasmales. Se precipitan desde las tormentosas nubes y pasan rozando las copas de los árboles, gritando y aullando como locas *banshees*. Un trío de estas horribles apariciones pasa a pocos metros de la entrada de la cueva

y espantan a la gata y a su maulladora cría. Aterrorizados, huyen de la cueva y desaparecen entre los pinos.

Si posees Muro Psíquico, y has alcanzado el rango de Gran Guardián del Kai o superior, pasa al **283**.

Si no posees esta Disciplina, o si no has alcanzado este rango del Kai, pasa al **19**.

***NOTA*: Banshee.** *Forman parte del folclore irlandés desde el siglo VIII. Son espíritus femeninos de cabello muy largo y abundante, con uñas largas en sus manos, cuyos vestidos van desapareciendo en su parte inferior por lo que no se ven sus piernas, y que según la leyenda, se aparecen a una persona para anunciar con sus gritos la muerte de un pariente cercano. También son criaturas europeas sobrenaturales que al cantar causan desastres, pudiendo romper los tímpanos a todo aquel que se le cruce en su camino. La palabra «banshee» ha sido traducida del inglés al español como 'alma en pena'. (En leyenda irlandesa). Un espíritu femenino cuyo lamento advierte de una muerte inminente en una casa.*

345

El tiempo pasa y percibes motas destellantes de luz más allá de tus ojos cerrados, y un tenue sonido lejano llega entre el viento aullante a tus oídos. Entonces, tan de repente como comenzó, la sensación de caída cesa y te das cuenta de que estás de pie sobre suelo húmedo y rocoso. La lluvia salpica tu rostro y, cuando abres los ojos, ves que has regresado a Magnamund... y a un terrible peligro.

—¡Matadlo!— Es la voz del Archidruida Cadak. Has emergido de la Puerta de las Sombras y ahora estás en el suelo entre el enorme arco resplandeciente y el pedestal de cristal de Cadak. Apenas has recuperado el control de tus pies cuando una horda de acólitos vengativos se abalanza sobre ti, ansiosos por cumplir el deseo de su líder.

Ilustración XX: (345) Una horda de acólitos vengativos se abalanza sobre ti.

Acólitos de Vashna: DESTREZA EN EL COMBATE, 40
RESISTENCIA, 45

Si eliges usar como arma el Báculo de la Muerte en este combate, puedes añadir 10 a tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Si ganas el combate (usando el Báculo de la Muerte), pasa al **26**.

Si ganas el combate (sin usar el Báculo de la Muerte), pasa al **324**.

NOTA: *El Báculo de la Muerte no es una de las clases de Armas en las que los Señores del Kai reciben entrenamiento, y como tal, las bonificaciones de Maestría o Gran Maestría en el Manejo de Armas puede que no deban aplicarse en este caso. Alternativamente, puedes decidir que puedes sumar la bonificación de Gran Maestría en el Manejo de Armas si posees esta Gran Maestría de Armas con el Bastón o la Lanza, de hecho se trata de una especie de callado de metal, semejante a dichas armas.*

346

Usando tu formidable habilidad mental, creas una muralla protectora alrededor de tu voluntad que refleja el poder psíquico encantador de la mujer. Su conjuro rebota y este cambio repentino abruma completamente sus sentidos. En un instante la luz desaparece de sus ojos y su cara se queda en blanco y sin expresión, como la máscara de un autómata sin mente.

Pasa al **115**.

347

Matas a todos los Chacales salvo a uno. Magullado y cubierto de sangre, huye de la orilla, derrotado pero decidido a no sufrir el destino de los demás. Haces una pausa para limpiar la pegajosa sangre de tu arma; luego montas en tu caballo y te alejas por la escabrosa orilla, renunciando al abrigo de las rocas por si el Chacal regresa por la noche acompañado por más de sus fieros semejantes.

Por fortuna, pronto llegas a un terreno más firme y, al caer la noche, llegas a una cala protegida donde

encuentras un hueco cálido en el que acampas para pasar la noche. A menos que poseas Maestría en Caza, debes consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar, pasa al **296**.

348

Mientras el último de los Vakovarianos cae muerto a tus pies, te apartas de sus cuerpos amontonados y te enjuagas el sudor de la batalla de tu frente ensangrentada. Has matado al enemigo, pero puedes oír a más de su clase tropezando entre las rocas, impacientes por alcanzarte y vengar las muertes de sus camaradas de armas.

Te refugias en el bosquecillo, usando tu habilidad del Magnakai de Invisibilidad para mantenerte oculto de los bandidos que se acercan. En su torpe impaciencia de entrar en los árboles, no se dan cuenta de que te deslizas entre sus líneas y los rodeas hasta situarte tras ellos. Los has burlado, pero aún estás preocupado porque puedan encontrar tu caballo. Te desplazas a un terreno más elevado para conseguir una mejor visión del bosquecillo y, desde un punto de vista privilegiado desde las rocas, observas a su líder y a tres de sus compinches escondidos cerca, agazapados tras la rama de un árbol caído.

Si posees un Arco y deseas disparar una Flecha al líder de los bandidos, pasa al **304**.

Si posees Alquimia del Kai y deseas usar el conjuro *Encanto Mental*, pasa al **212**.

Si decides esperar y observar a estos bandidos un poco más, pasa al **98**.

349

Mientras te acercas a la pila, notas que el amuleto se calienta en tu bolsillo. Tu habilidad del Magnakai de Concentración te protege del calor, pero no evita que la reliquia brille y comience a quemar tu túnica. Inmediatamente apagas las llamas, pero el humo resultante causa una conmoción entre los acólitos que te rodean.

Si posees Alquimia del Kai, y deseas usarla, pasa al **86**.

Si posees Maestría en Caza y has alcanzado el rango de Señor del Sol, y deseas usar tu Disciplina, pasa al **237**.

Si no tienes ninguna de las anteriores, o escoges no emplearlas, pasa al **186**.

350

De repente, los rugientes vientos cesan y caes inconsciente sobre el suelo del estrado. Cuando despiertas descubres que estás completamente solo. El colapso de la Puerta de las Sombras y el tornado que siguió después lo han consumido todo, salvo a ti y al estrado de cristal: ni acólitos, ni signos del gran arco, ni Báculo de la Muerte, ni siquiera quedan las tormentas. Prácticamente todo rastro del malvado plan de Cadak ha sido borrado de la superficie de tu mundo. (Borra el Báculo de la Muerte de tu *Carta de Acción*)

Felicidades, Gran Maestro Lobo Solitario. Has triunfado. Has derrotado el plan para resucitar a Vashna y has salvado a Magnamund de su reinado de terror. Pero la lucha contra el Mal aún no ha terminado. El colapso de la Puerta de las Sombras destruyó todo lo que consumía..., todo, eso si, con una excepción. Esta excepción regresará para perseguirte en la próxima aventura de Gran Maestro, titulada:

El Señor de la Muerte de Ixia

TABLA DE RESULTADOS

Puntuación en el combate

Número de la Tabla de la Suerte	−11 o más	−10/−9	−8/−7	−6/−5	−4/−3	−2/−1
1	E −0	E −0	E −0	E −0	E −1	E −2
	LS M	LS M	LS −8	LS −6	LS −6	LS −5
2	E −0	E −0	E −0	E −1	E −2	E −3
	LS M	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −5
3	E −0	E −0	E −1	E −2	E −3	E −4
	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −5	LS −4
4	E −0	E −1	E −2	E −3	E −4	E −5
	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −4	LS −4
5	E −1	E −2	E −3	E −4	E −5	E −6
	LS −7	LS −6	LS −5	LS −4	LS −4	LS −3
6	E −2	E −3	E −4	E −5	E −6	E −7
	LS −6	LS −6	LS −5	LS −4	LS −3	LS −2
7	E −3	E −4	E −5	E −6	E −7	E −8
	LS −5	LS −5	LS −4	LS −3	LS −2	LS −2
8	E −4	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9
	LS −4	LS −4	LS −3	LS −2	LS −1	LS −1
9	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10
	LS −3	LS −3	LS −2	LS −0	LS −0	LS −0
0	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	E −11
	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0

E = ENEMIGO **LS = LOBO SOLITARIO**

DE LOS COMBATES

0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o más	
E −3	E −4	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	1
LS −5	LS −5	LS −4	LS −4	LS −4	LS −3	LS −3	
E −4	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	2
LS −4	LS −4	LS −3	LS −3	LS −3	LS −3	LS −2	
E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	E −11	3
LS −4	LS −3	LS −3	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	
E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	E −11	E −12	4
LS −3	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	
E −7	E −8	E −9	E −10	E −11	E −12	E −14	5
LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −1	
E −8	E −9	E −10	E −11	E −12	E −14	E −16	6
LS −2	LS −2	LS −2	LS −1	LS −1	LS −1	LS −1	
E −9	E −10	E −11	E −12	E −14	E −16	E −18	7
LS −1	LS −1	LS −1	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
E −10	E −11	E −12	E −14	E −16	E −18	E M	8
LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
E −11	E −12	E −14	E −16	E −18	E M	E M	9
LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
E −12	E −14	E −16	E −18	E M	E M	E M	0
LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	

M = MUERTE AUTOMÁTICA

TABLA DE LA SUERTE

8	4	6	1	0	5	6	8	3	2
0	6	3	6	0	5	8	7	4	9
7	5	6	2	5	8	4	8	1	6
5	3	4	7	6	5	8	5	0	9
0	1	9	6	2	9	8	3	1	8
2	7	1	4	1	2	7	4	8	5
1	0	6	7	8	0	2	3	1	0
6	8	0	2	4	9	5	6	2	9
5	4	8	7	8	5	2	7	0	8
1	6	3	2	9	4	1	4	5	7

Descripción de los Objetos Especiales de aventuras anteriores

Fuente: Web Lobo Solitario Gran Maestro

Para no obligar al lector a rebuscar las propiedades de cada uno de estos Objetos Especiales, las recordamos aquí: **Medallón de la Estrella de Cristal** es un regalo del Maestro del Gremio Banedon y representa un lazo de hermandad con él, aunque también tiene algunas otras propiedades por sí solo; **Sommerswerd** otorga un +8DC en combate, absorbe cualquier fuerza mágica lanzada contra quien la esgrime e inflige el doble de daño en puntos de RESISTENCIA a las criaturas de ultratumba; **Yelmo de Plata** otorga una bonificación de un +2DC; **Daga de Vashna** no proporciona, aparentemente, ninguna bonificación a tus puntuaciones de DESTREZA EN EL COMBATE y RESISTENCIA, aunque tiene ciertas propiedades mágicas que la convierten en un arma terrible contra los agentes del Mal; **Maza Enjoyada** presenta algunas propiedades que la hacen especial en determinados combates; **Arco de plata de Duadon** suma 3 puntos al total obtenido cuando, al utilizarlo, eliges un número al azar de la Tabla de la Suerte; **Vaina de Korlinium** absorbe los poderes mágicos del arma que envaina y no ocupa espacio como Objeto Especial; **Brazaletes de Plata** otorgan un +2DC y +1R en combate; **Helshezag** era la espada del Señor de la Oscuridad Kraagenskûl y te otorga un +5DC (o un +7DC contra un Señor de la Oscuridad de Helgedad) en combate, aunque a partir del segundo asalto de cada combate en el que uses esta espada, deberás restarte un –1R por asalto; **Cota de Mallas de Kagonita** otorga un +3DC y un +1R en combate, y además es tan liviana, que puedes llevarla bajo cualquier armadura metálica o acolchada que poseas (cota de mallas o cota de cuero).

Listado de Erratas

A lo largo de todo el libro se han cambiado a mayúsculas iniciales algunos términos para que estéticamente sea más agradable a la lectura. Estos cambios se refieren a ciertos títulos (Señores de la Oscuridad, Señores del Kai, Lord,...), objetos (Coronas de Oro, Laumspur,...) y monstruos (Helghast, Szall, Drakar,...).

Nota de uso estandarizado

Un buen número de los voluntarios del Proyecto Aon han informado de inconsistencias sobre el uso de palabras como Drakkar a lo largo de la serie. Después de una investigación exhaustiva del uso en los libros de Drakkar/Drakkarim, Nadziran/Nadziranim, y Ligan/Liganim, hemos decidido estandarizar el uso de las palabras de la forma listada a continuación, al ser el uso mayoritario:

- sustantivo (s.): Drakkar
- sustantivo (pl.): Drakkarim
- adjetivo: Drakkarim
- sustantivo (s.): Nadziran
- sustantivo (pl.): Nadziranim
- adjetivo: Nadziranim
- sustantivo (s.): Ligan
- sustantivo (pl.): Liganim
- adjetivo: Liganim

Todas las demás palabras que terminan en -im o bien ya se utilizan conforme a estas reglas (i.e. gazim, kuzim, lajakim, rekenarim, Sharnazim, y Tefarim) o no se pueden asociar de forma concluyente a los idiomas de las Darkland (p.ej. Ghagrim).

Resumen de Reglas para los Combates

1. Suma a tu DESTREZA EN EL COMBATE todos los puntos extra que te proporcionen tus Disciplinas de Gran Maestro.

2. Resta de esa cantidad la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El número resultante es tu puntuación en el combate.
3. Elige al azar un número en la Tabla de la Suerte.
4. Consulta la Tabla de Resultados de los Combates.

- Busca en la hilera superior de recuadros tu puntuación en el combate y la casilla en que se cruce su vertical con la horizontal del número que hayas obtenido al azar y que figura en las columnas de los extremos de la izquierda y de la derecha. (E indica los puntos de RESISTENCIA perdidos por el enemigo; LS, los puntos de RESISTENCIA perdidos por Lobo Solitario).

5. Continúa el combate desde el apartado 3 hasta que uno de los contrincantes muera. Esto sucede cuando los puntos de RESISTENCIA de dicho contrincante quedan reducidos a cero.

Eludir el Combate

1. Sólo puedes hacerlo cuando el texto de la aventura te ofrece esta oportunidad.
2. Inicias el asalto de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo no se toman en cuenta y sólo Lobo Solitario pierde puntos de RESISTENCIA.
3. Si el libro te brinda la oportunidad de evadirte en vez de combatir, puedes aprovecharla en el primer asalto o en cualquiera de los siguientes.

Licencia del Proyecto Aon

26 de Noviembre de 2008

0. Preamble

Joe Dever, author of the Lone Wolf game books, and Ian Page, author of the World of Lone Wolf books are providing certain of their works for free (gratis) download from the internet. Rob Adams, Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr, Graham Round, and Brian

Williams are similarly offering the illustrations that they did for these books. This license is intended to protect the rights of the authors and the illustrators, grant rights to their readers, and preserve the quality of the books distributed in this way.

By viewing or downloading the books or the illustrations, you agree to refrain from redistributing them in any format for any reason. This is intended to protect readers from getting poor quality, unofficial versions or from being asked for payment in exchange for the books by someone who is redistributing them unofficially.

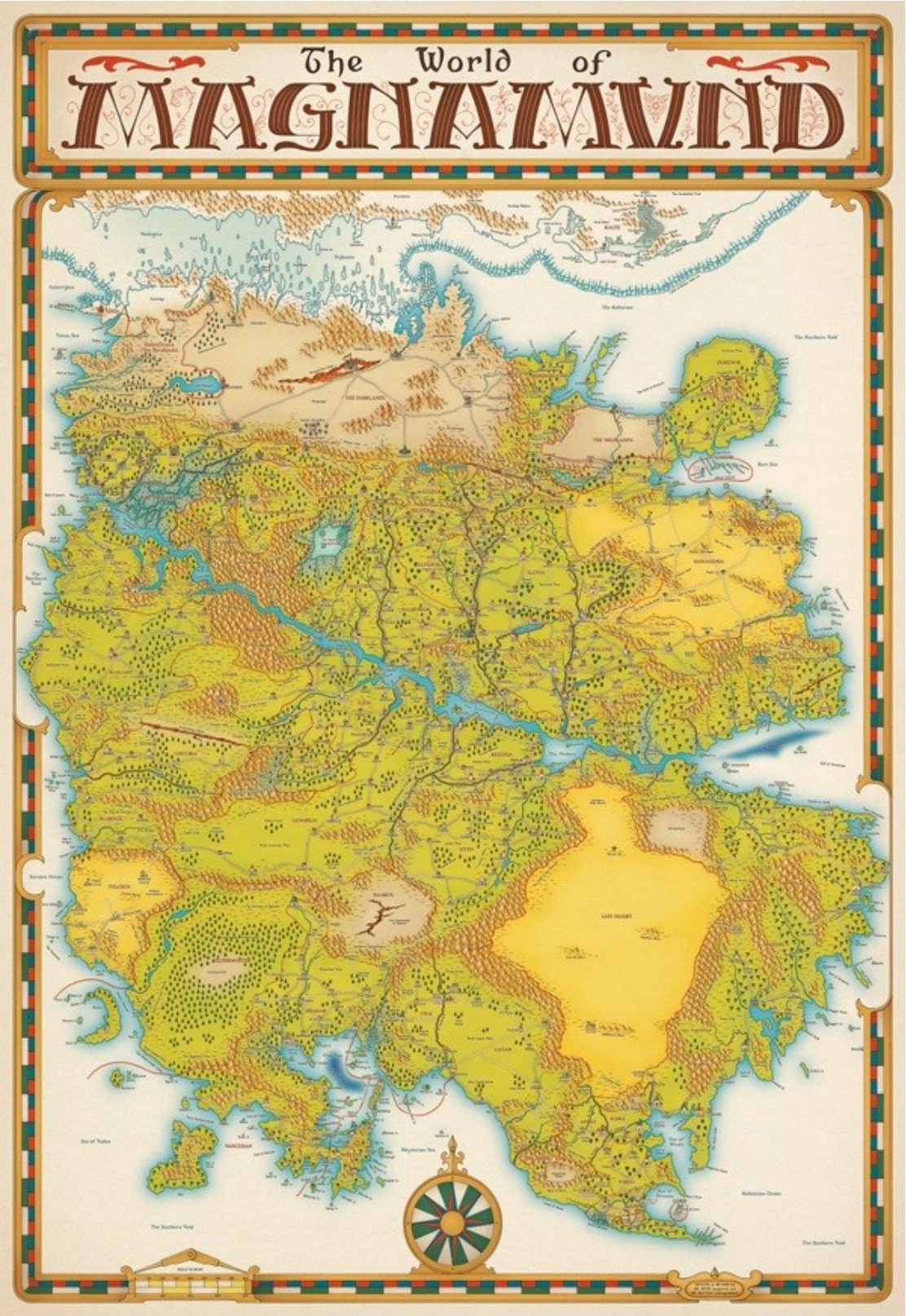
Anyone who wishes to simply view or download the Internet Editions for their own personal use need not worry about running afoul of the terms of this License. These activities are within acceptable behaviour as defined by this License.

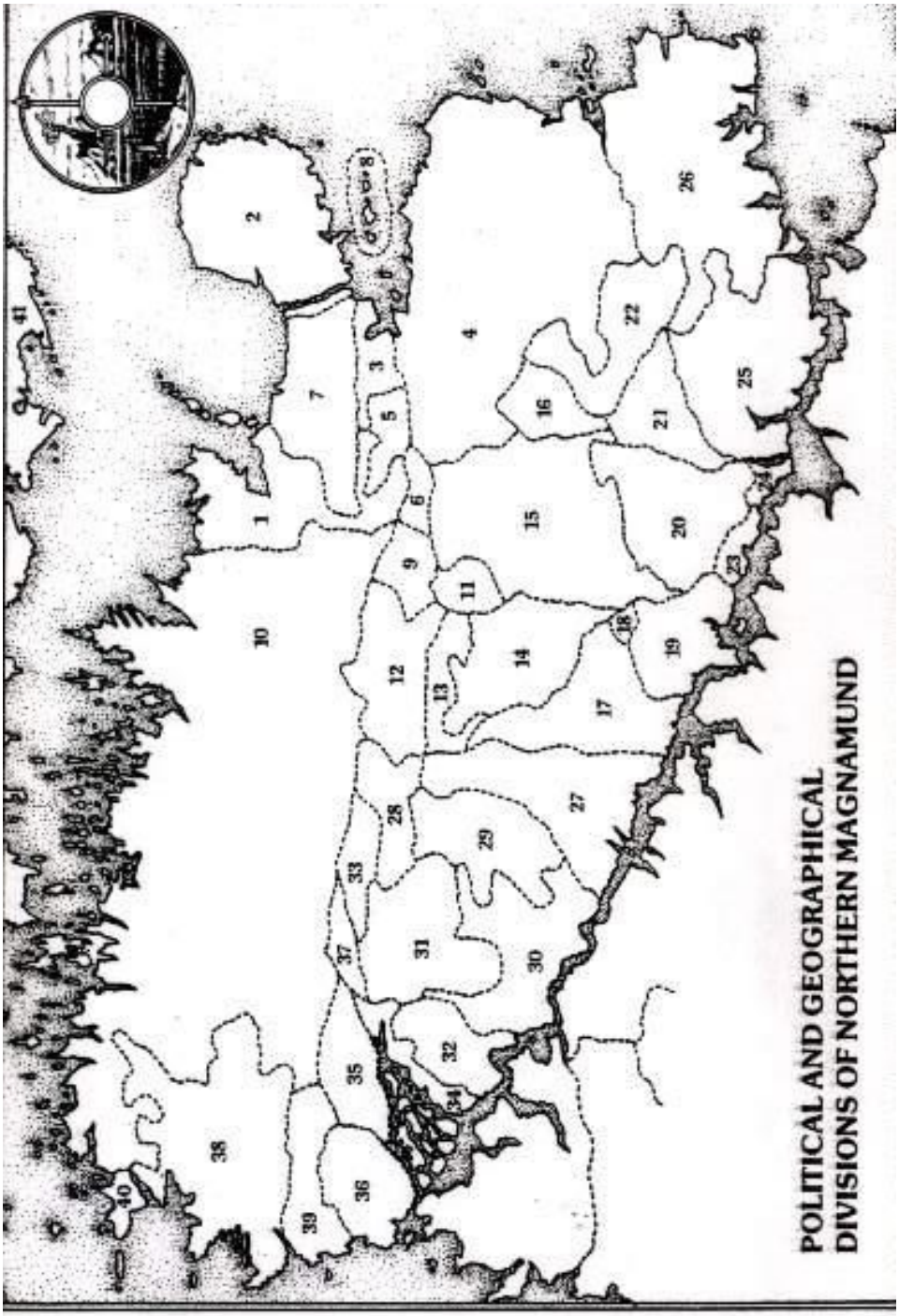
This section does not contain the legally binding terms of this license. Please read the precise terms and conditions of this license that follow.

The current version of this license can be found at the following URL:

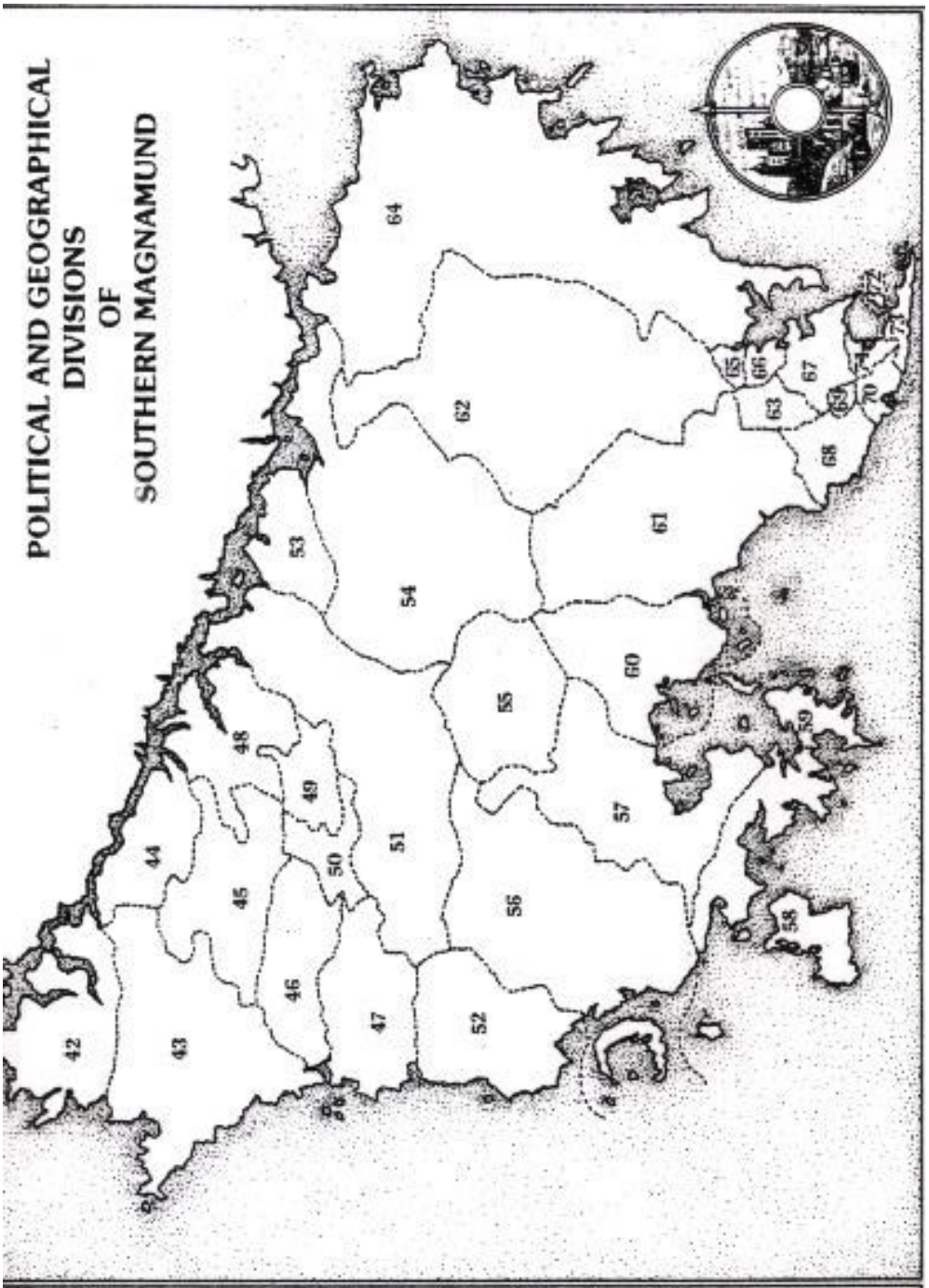
http://www.projectaon.org/en/Main/License

¡Por Sommerlund y el Kai!


The World of
MAGNAMUND



1. SOMMERLUND
2. DURUNOR
3. CLOEASIA
4. VASSAGONIA
5. MAAKENMIRE
6. CASIORN
7. THE WILDLANDS
8. LAKURI ISLES
9. LYRIS
10. THE DARKLANDS
11. SALONY
12. MAGADOR
13. DELDEN
14. ELDENORA
15. SLOVIA
16. ANARI
17. PALMYRION
18. RUEL
19. CARON
20. LOURDEN
21. FIRALOND
22. KAKUSH
23. CHAMAN
24. BAUTAR
25. VALERION
26. DESSI
27. TALESTRIA
28. OGIA
29. DANARG
30. BOR
31. HAMMERLANDS
32. ERU
33. SKAROR
34. THE HELLSWAMP
35. NYVUZ
36. NYRAS
37. GHATAN
38. TADATIZAGAZA (The Hardlands)
39. ZALDIR
40. IXIA
41. KALTE



42. LENCIA
43. KASLAND
44. BODEN
45. STARN
46. CINCORIA
47. KLARNOS
48. ILION
49. HALIA
50. KAUM
51. LUNARLIA
52. TELCHOS
53. REZOVIA
54. SIYEN
55. NAAROS
56. KELDERWASTES
57. BHANAR
58. VADUZHAN
59. MHYTAN
60. CHAI
61. LISSAN
62. SADI DESERT
63. ANDUI
64. SHADAKI
65. LARA
66. KORLI
67. FORLU
68. TAKLAKOT
69. FERNMOST
70. KARNALI
71. SUHN
72. ISLE OF LORN
73. AZANAM